VR DOSYA YENİ GERÇEKLİKLE İLK SICAK TEMAS

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ağustos 2016/08 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 106 • ISSN: 1307-8933

YAKALADIK

POKÉMON GO

VE BİR DOSYADA TOPLADIK!

WORLD OF WARCRAFT® LEGION™

OYNADIK!

BLIZZARD, 12 YILLIK TAHTINA KAT ÇIKIYOR!

+ TAM 30 İNCELEME

• INSIDE • GHOSTBUSTERS • DEAD BY DAYLIGHT
• ZERO TIME DILEMMA • MIGHTY NO. 9 • MONSTER HUNTER GENERATIONS
• THE TECHNOMANCER • ONE PIECE: BURNING BLOOD ve daha fazlası...






I ♥ 90's

İÇİNDEKİLER



39 DOSYA: SANAL GERÇEKLİK

Geçici bir heves mi, insanlığın sonunun başlangıcı mı?



72 POKéMON GO

Aaa bacak diye bir organımız varmış?!?!

SELAM OGZ!

PORTAL

VR

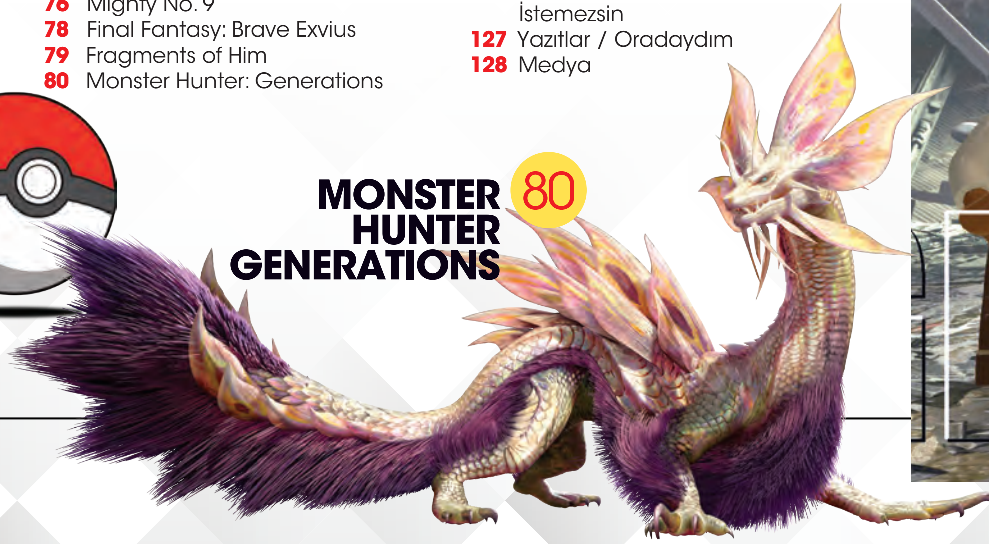
İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



MONSTER HUNTER GENERATIONS 80

32

KAPAK

WORLD OF WARCRAFT LEGION

"Hain... Gerçekte bendim ihanete uğrayan..!" Özledik be Illidan başkan!







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

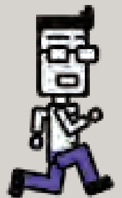
OGZ ÖZEL: HÜZÜN SAYISI

Bundan neredeyse dokuz yıl önce, derginin ilk sayısında uzun bir dosya konusu yazmıştım. Konu, ilk sayı şerefine, Oyungezer'in nasıl kurulduğuydu. İyi ki yazmışım... Hayatınızı değiştiren anlar bile, üstüne çok daha önemsiz yeni anlar biriktikçe unutuluyor çünkü. Toza toprağa karışmamaları, eriyip gitmemeleri için kayıt altına almak gerekiyor.

Neyse, üç kafadarın Mecidiyeköy'deki bir pastanede oturup hayallerini gerçekleştirmeye karar verdiği sahneyle başlıyordu o eski hikâye... Geçtiğimiz ay aynı üçlü Anadolu Hisarı'nda bir pizzacıda oturmuş konuşurken işte o dokuz yıllık anıya gitti kafam. Elbette aradan geçen vakit, dokuz yıl artı bir ışık yılı kadar uzaktı artık ama garip şekilde yine gelecek hayalleri ve korkuları, yine olurlar ve olmazlar, yine ikna cümleleri ve itirazlar dolanıyordu masada. Sinan, Tuğbek, Serpil yine hararetle tartışıyordu ve konu yine hayattı.

Çoğunuz biliyor aslında ama bir kez de buradan söylenmeli: Güzel arkadaşımız, yol ve oyun arkadaşımız Sinan, geçtiğimiz aydan itibaren yeni maceralara atılmak üzere ekibimizden ayrıldı. Birkaç sayfa sonra kendi sözcükleri üzerinden okuyacaksınız zaten bu kararın hikâyesini. O yüzden ben sadece Sinan'la bu kadar zaman aynı yolu, aynı ofisi, aynı kaygı ve mutlulukları paylaşmış olmaktan gurur duyduğumu söylemekle yetineceğim. Yolunun açık olduğunu biliyorum ama ben de söyleyeyim, yolun açık olsun Sinan insanı! Oyungezer'den uçup gitsen de eski ailen olarak burada gözlerimizi kırpıştırarak seni izlemeye, sevmeye ve desteklemeye devam edeceğimizi bilesin.

* * *



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

KAOTİK BİR AYIN MEKTUPLARI DA ELBETTE KAOTİK OLMALIYDI...



Pokémon Go'yla bacakların ağrıdığı, memleket meseleleriyle kafaların karıştığı bu ayda bizi dergicek en tuhaf hissettiren şey de Sinan Akkol'un gidişi oldu. Bu sayfalarda bana kattıkları, öğrettiği şeyler, yaşattığı duygular, her şey için bir kişisel teşekkürü daha borç bilirim. Hüzünlendirdin be Sinan Abi...

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
EMRE SÜMER



ÇEREZLİK SORULAR

Merhabalar Ömer Abi ve Oyungezer tayfası. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah diyemiyorum çünkü artık klişeleşti be :)) Şaka bir yana afiyettesinizdir inşallah. Lafı uzatmadan sorulara geçeyim:

1. Bana şu yaz aylarında çerezlik ama bir o kadar da kaliteli bir oyun tavsiye edebilir misin?
2. Ben hiç animelerle ilgili değilimdir. Bana animelerden bahseder misin ve bana animeyi sevdirecek bir oyun önerir misin?
3. Ben küçüklükten beri oyun yapmaya çok meraklıyım, bu iş için en iyi oyun motoru hangisi?
4. Sence en başarılı kötü oyun karakteri kimdir?
5. Sence en iyi Metal Gear Solid hangisi?

Sorularımı cevaplarsan sevinirim. Keyifli çalışmalar. Her zaman size hayran olduğum gibi yine hayranım. Saygılar ve sevgiler... *-Berkay Kalyoncu*

Selamlar Berkay, klişeler candır, onlar olmasa hayat neye benzer bir düşünsene...

1. Bayağı genel sormuşsun ya, onlarca sayfalık İncelemeler bölümünü boşuna mı yapıyoruz dergide? ^_^ Sonraki sayfaların spoiler'ını vereyim ama; ayın en çerezlik kaliteli oyunu Klocki.

2. Animeler filmlerin, dizilerin, çizgi filmlerin, oyunların sahip olmadığı, "daha üstün" demeyeyim ama "daha farklı" bir anlatım gücüne, başka yerden alamayacağın bir tada sahip. Bayağı da geniş bir alan tabii. Bir tarzını sevmezsin, ötekini sevmezsin ama bir tanesi kesin sana hitap eder. İlk deneme olarak genelde Fullmetal Alchemist öneririm. Farklı türlerden Honey & Clover, Death Note, Kenshin, Baccano, Clannad, Fate/Zero da ilk denenesi olanlardan. Animeyi sevdirecek oyun dersen de, evet bildin, Persona 3 veya 4'ün adını anmak isterim. *(Captain Tsubasa 2 oyna Famicom'daki, anime oyunlarının şahıdır. -Emre Sümer)*



EN İYİ MGS'Yİ SEÇMEYE ÇALIŞMAYI BIRAKALIM BENCE. HEPSİ DE TAŞ GİBİ, TADINI ÇIKARMALI.

3. Bu konuda seni Eren Okka'nın Nisan 2015'te yazdığı Oyun Motorları dosya konusuna yönlendirsem kusura bakmazsın, değil mi? Oyun yapımına niyetli olanlar için güzel bir başlangıç haritası niteliğindeydi. Aynı şekilde Erim'in 2 ay önce başladığı Dev bölümü de olayı adım adım

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

anlattığı için bayağı faydalı olacaktır diye düşünüyorum.

4. Çok değer veririm özenle tasarlanmış kötü karakterlere. Tek isim vermeyeyim ama KOTOR II'den Darth Traya konuşma şekliyle, felsefi diyaloglarıyla, her şeyiyle çok vurucu bir karakterdi. Final Fantasy VII'den Sephiroth zaten karşılaşabileceğin en epik ve en karizmatik, hikâyenin içindeki konumu en özel karakterlerdendir. Persona 4'teki adını vermek istemediğim şahıs da ne kadar itici olsa da son derece farklı ve derdini müthiş etkileyici bir şekilde anlatan bir arkadaşımızdı.

5. Bunun üzerine çok düşündüm ama hayır, üzgünüm, net bir yanıtım yok. MGS 1'in seriyi efsane haline getirme gücü, sinematik anlatımı, boss savaşları... MGS 2'nin post modern anlatımın dibine vurması... MGS 3'ün o nostaljik, anlam yüklü, The Boss'lu çekiciliği... MGS 4'ün her şeyi sonlandıran epik anlatımı... Birçoklarının hoşnut olmadığı MGS 5'i bile diğerleriyle aynı kefeye koyarım. Bırak en iyi MGS'yi seçmeyi, hangisi hangisinin tepesinde olur, onu bile bilemiyorum. *(Bana göre MGS 2, aralarında en anlamlı olan o çünkü. İnanılmaz metaforlar içeriyor bir kere. Raiden'ın üzerinde kendi adımız yazılı olan askeri kolyeyi "çocuklarıma daha güzel bir miras bırakacağım" diye fırlatıp atması inanılmaz ötesi bir sahnedir bence. -E.S.)*

Güzel sözler için çok sağol, yine buyur gel.

UNCHARTED 4

Merhaba OGZ ailesi, daha önce de size yazmıştım. Mail olarak cevaplamanız bile yetmişti, hatta artmıştı. Ayrıca "Hem dergimizi çok yakından takip ediyorsun, hem de Uncharted 4 olmasa almayacaktın ha!? Yemedik Dilek, yemedik" yazmışsınız ya bana, işte o biraz farklı. Yani ben sizin yakın takipçinizim, evet. Ama o ay diğer bir oyun dergisini almıştım ve biraz sıkışıktık. Annemi zar zor ikna ettim. Evet, çok uzattım. Sorular...

1. Steam'den iyi ve ücretsiz bir oyun önerir misin? (Piksel ve 2 boyutlu sevmiyorum yalnız.)
2. Ben derginizde mobil oyunlar hakkında bir bölüm oluşturmanızı öneririm. Bu konuyla ilgilenir misiniz?
3. Adalet Takımı'nın hikâyesi ve başlangıcı nedir? Hiç bulamadım ve anlatırsanız çok sevinirim.

OGZ ailesine en içten dileklerimle kolay gelsin dileklerimi iletiyorum. İyi çalışmalar, yeni sayınızı sabırsızlıkla bekliyorum. *-Dilek Karagöl*

Yeniden hoş geldin Dilek, çok ciddiye almışşın söylediklerimi ya. Gün gelir alırsın dergiyi, gün gelir alamazsın, olur öyle şeyler ^_^

1. Pikselize şeyleri küçümseme ya. Yalnız da değilim bak, Emre var yanımda. İki piksel kafayı karşına alma riskine girmek istediğine emin misin? ^_^ Şaka tabii, şimdi yine ciddiye alırsın sen ^_^ Pikselize olmayan ücretsiz oyunlar genelde online oluyor tabii. Team Fortress 2, Dota 2, Warframe gibi gibi. Diablo tarzı ilgini çekiyorsa Path of Exile'a da kesin göz atmalısın. Left 4 Dead'imsi Alien Swarm da aynı şekilde harika oyundur. Steam değil ama müzik oyunlarına sempatin varsa Frets of Fire ilk adresin olmalı. Bir Half-Life 2'n veya Skyrim'in varsa onun modlarıyla ömür geçirebilirsin tabii, o da ayrı.

2. Direkt mobil oyun köşesine pek sıcak bakmıyoruz aslında, çok büyük ve bizim de nispeten dışında olduğumuz bir dünya orası. Ama önemli oyunlar çıktıkça da incelemesine yer vermeye çalışıyoruz. Bu ay iki tane telefon oyunumuz var mesela.

3. Pek bildiğim bir konu değil ama bilen çizgi romancı arkadaşlara bile teslim etsem bu cevabı muhtemelen sayfalarca sürer ^_^ Emre K.'ye sordum bizim, İş Bankası'nın yeni yayınlamaya başladığı Adalet Takımı ciltleri varmış, onların bu konuda bayağı açıklayıcı olduğunu söylüyor, onlara bir göz atabilirsin.

Teşekkür ettik, yine bekleriz.

ESKİLERDEN DEM VURMALAR

Merhaba Emre Bey,
Öncelikle size ve dergiye mektup/mail yazmanın benim için bir onur olduğunu belirtmeliyim. 1997 yılından beri takip ettiğim sinema dergisi yayın hayatını noktalayınca bir diğer ilgi alanımla ilgili olan "Oyungezer"le tanışmak uzun sürmedi. Çok çekici bir ismi var derginin... İlk sayıyı deneme sayısı olarak aldım ve bir sonraki sayıyı almak için beni en çok motive eden şey Pixel bölümü oldu. Malum, yaş 39 ve nostaljik tatlar iyi hissettiriyor.

1991 ya da 1992, tam hatırlamıyorum, bulunduğum şehirde "Sega Master System II" satan bir yer var ve "*Hang On*" adlı oyunu koymuş, biz de ağzımızı ayırarak vitrinden içeri bakıyoruz. Bu konsolda *Cyber Shinobi*, *Golden Axe*, *R-Type*, *Ghosuln Ghost* gibi birçok güzel oyun oynadım. Sizin Master System II deki favori oyunlarınızı merak ediyorum.

Oyunculuk serüvenim böyle başladı. Mega Drive'da da çok efsane oyunlar oynadım. "*Greendog*" diye bir oyun vardı bilirsiniz, çok eğlenceliydi. Bu konsol daha çok *Sonic*'in ve *Street Fighter II*'nin damga vurduğu bir konsol oldu benim için... *SF 2*'yi amcam Almanya'da ikinci el pazarından alıp yollamıştı. "Kim bu oyunu satmak ister ki?" diye düşünmüştüm.

Playsation 1'deyse "*Heart of Darkness*" ve "*Klonoa: Door the Phantomile*" oyunlarını unutamam. Bu oyunlarla ilgili görüşlerinizi okumak çok eğlenceli olacak. Zira *Klonoa* finaliyle beni ağlatıp duygusal yoğunluğu fazla olan bir oyuna dönüştü. Görüşlerinizi merak ediyorum.

Emre Bey en çok sevdiğiniz Marvel kahramanını da merak ediyorum. Benim favorim Wesley Snipes gazıyla Blade... Siz sever misiniz Blade'i? Acaba Blade'i Infinity War filmlerinin birinde görebilir miyiz? Çok isterdim.

Pixel bölümünde okumak istediğim bir konu ile ilgili isteğimi yazıp bitireyim. Bir ara Show TV'de yayımlanan "*Cobra: Space Adventure*" adlı animeyle ilgili bir şeyler okumayı çok isterim. Bu animenin incelemesini, sizin görüşlerinizi



Videolarda Bu Ay



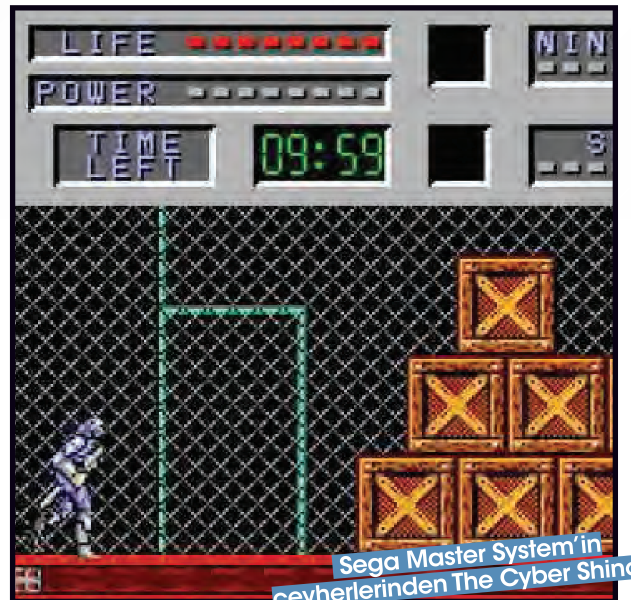
Film nasıl olur bilinmez ama Suicide Squad'ın fragmanları anormal sağlam oluyor mu? ***tinyurl.com/ogz-106-suicide-squad***



Sanji'nin denizkızı prenses ile karşılaştığı, "hayalleri için ölmeyi seçtiği" saçma derecede dramatik ve geyik sahne: ***tinyurl.com/ogz-106-sanji***



Eeee, Pokémon Go'nun dürüst fragmanının çıkmayacağını düşünmüyordunuz herhalde? ***tinyurl.com/ogz-106-pokemon-honest***



Sega Master System'in cevherlerinden The Cyber Shinobi.



keyifle okurum yazarsanız.

Doumo arigatou gozaimashita (doğru oldu mu?) Size mektup/mail yazmak büyük bir keyifti. Saygılarımı sunuyor ve çalışmalarınızda başarılar diliyorum. *-Alper "akosnipes" Mumcu*

Selamlar Alper,
O onur bana ait, sizin gibi ruhu 8-bit insanların sayısı her geçen gün azalıyor çünkü. Bize yazıp "Ben de buradayım" dediğin için asıl ben sana teşekkür ederim. Hele ki yazılarım seni zaman yolculuğuna da çıkarıyorsa ne mutlu bana :)

Benim tanıştığım ilk konsol Atari 2600 olmuştu. 3,5 yaşındayım ilk kez River Raid oynadığımda. Gerisi malumunuz zaten. Çocukken Nintendo'cuydum ama. O çakma Famiclone'um beni bambaşka dünyalara götürürdü başına oturduğumda, hoş hâlâ da götürüyor aslında. Fakat sana gene de favori SMS oyunlarımı sayayım: Captain Silver, Golden Axe, Kenseiden, Master of Darkness ve Rastan.

Gelgelelim oyunculuk hayatımın en favori dönemini seçmek zorunda kalsaydım Playstation 1 derdim herhalde. Yaklaşık 6 sene kadar aktif kullandım PS1'i ve o kadar çok unutulmaz oyun anım var ki hatırladıkça bile gözlerim dolar. Ama en önemlisi de bugün olduğum adam üzerinde çok net etkisi olmuştur PS1'in ki dinlediğim müzik türü bile buna dâhil. Maalesef bahsettiğin oyunları oynama fırsatım olmadı ama ben de sana sonunda ağladığım birkaç PS1 oyunu sayayım: Final Fantasy 1, Legend of Mana, Suikoden 2.

Favori Marvel karakterime gelirsek de Daredevil. Ama yanlış olmasın, dizisi çıkmadan çok önce seviyordum ben Daredevil'ı, hatta üzerine reboot tadında yazdığım bir fanfic bile vardır yani. Blade'e çok ilgi duymasam da Infinity War'da mutlaka göreceğimizi düşünüyorum. Yönetmeni o filmlerde bütün Marvel karakterlerini bir araya getirmek istiyordu çünkü yanlış hatırlamıyorsam.

Cobra: Space Adventure'ı ise çocukken abimle pek severek izlerdik. O yüzden seve seve yazarım, hatta Ömer'den gelecek ay için de rezervasyon yaptırmış olayım bu vesileyle :)

Mektubumu "Nandemonai, nandesuka!" diyerek noktalıyor ve tekrar mutlaka bekliyorum. Sevgiler -E.S.

CEVAP ALABİLİR MİYİM?

Selam Ömer abi. Ben sizi çok seven bir okuyucunuzum (geçen ay da böyle yazdım da bu klasik giriş çok işime yarıyor). Senin geçen ay tavsiyeni dinledim ve aklımı peynir ekmekle yiyip geldim. Neyse sorulara geçelim.

1. Abi Riot: Civil Unrest diye bir piksel oyun vardı. Polislerle isyancılar kapışıyordu. Hatta sizin ekipten biri oyunun yapımına katılmıştı falan. O oyuna ne oldu öğrenebilir miyim?
2. E3'ün ismi neden E3? Bir açıklaması var mı?
3. Naim Süleymanoğlu mu, Hulk mu?

Yanıtlarıma cevap verirsen çok sevinirim. Tüm Oyungezer ekibine ve okuyucularına iyi tatiller diliyorum. *-Yusuf Daldaban*

Afiyet olsun, yeniden selamlar.
1. Berkan'dı oyunun geliştirilmesine dâhil olan ama sordum, o da bilmiyor ne zaman çıkacağını :) En son Ağustos denmiş. Yine ertelenmezse yakında kavuşacağız gibi bakalım.

2. E3'ün açılımı Electronic Entertainment Expo, yani Elektronik Eğlence Fuarı. Şimdi taşlar yerine oturmuştur sanıyorum.

3. Hüö? Öhöm... Kapışsalar Hulk alır maalesef ama hileli adam, yapacak bir şey yok. Yeşillenme özelliği Naim abimizde olsa 10 tane normal Hulk'u aynı anda alır, acımaz. *(Silkmeyi bilemem ama koparma derseniz Hulk halteri komple koparabilir, aman dikkat -E.S.)*

Sana da iyi tatiller, bolca balık ye, beyni geliştiriyormuş, büyütüp büyütüp yersin. Sağlıcakla...

TÜRKİYE'DE HOBİ İŞKENCESİ

Merhaba Ömer abi ve Oyungezer ailesi. Derginizi şu kadardır okuyorum sizi çok seviyorum klişelerine girmeden bahsetmek istediğim sadece bir konu ve bir de ricam var sizden...

Yahu arkadaş bu ülkede hobiyle uğraşmak suç mu anlamadım ya! Drone ile ilgili yazılar ve videolardan sonra bu hobiye başlamaya karar verdim yaklaşık 2 ay önce. Keşke yabancı sitelere

RIOT: CIVIL UNREST'İN ÇIKIŞ TARİHİ EN SON AĞUSTOS İDİ, SONRA NE OLDU BİZ DE BİLMİYORUZ...



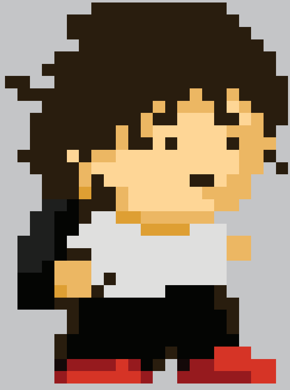
BiZi TAKiP ETMENiN O KADAR ÇOK YOLU VAR Ki...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

Hani Bir Oyun Yapacaktık?

Sayı 103 ve Sayı 104'te Data bölümünde Game Maker Studio'yla oyun geliştirmeye başlamıştı Erim Bey. İşte bu konudan dolayı ona sesleniyoruz: Hani oyun yapacaktık Erim Bey? Madem gidecektin, neden girdiniz kalbimize? Söyleyin bize Erim Bey? Gördüklerimiz, okuduklarımız yalan mıydı? *tüm hüzün belirten emojiler* – 105. Sayıda Bölümün Devamını Göremememizin Sebebinin E3 Yoğunluğu Olabileceğini Düşünse Bile O Hayal Kırıklığının Şokunu Henüz Atlatamamış Takipçiler Kurulu adına *Alp Eren Çatak*

Erim birazcık "Oooo, o da mı varmış?! Yazarım ben ya!!" falan gibisinden her şeye atlayan ama sonra zamanı yetmediği için bazı şeyleri yetiştiremeyen bir arkadaşımız ^_^ Merak etme, DEV kısmı bu ay devam ediyor ama (en azından edecek galiba, bu satırları yazdığım 26 Temmuz'da yazı daha gelmemişti ^_^).

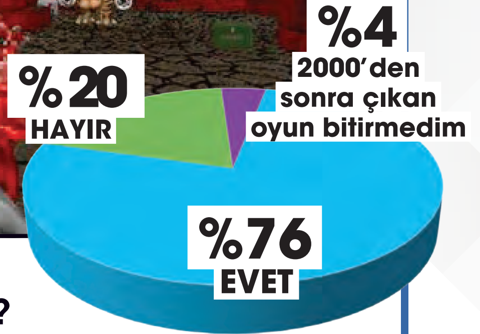


değil de yurdum insanına danışsaymışım. Ülke öyle bir hale geldi ki havada görülen 60 cm kanat genişliği olan cihazdan bile şüpheleniliyor.

Tamam çok güzel, havalimanında uçuran, kız yurdu gözetleyen beyinsiz insanlar sağolsun, kayıt ve plaka zorunluluğu geldi, buna bir itirazım yok. Fakat çok sevgili halkımız ve de özellikle medya sayesinde (sözüm meclisten dışarı, Oyungezer'de gayet güzel bilgilendiriliyor) insanlara hep kötü yanları yansıtılıyor. Drone'u görünce insanlar 3'e ayrılıyor:

1. UFO sananlar
2. Saldıranlar (Beni mi çekiyon? Bizi mi





>> HİÇ 2000 YILINDAN ÖNCE ÇIKMIŞ BİR OYUN BİTİRDİNİZ Mİ?

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

2000'den sonra çıkan oyunlar beni bitirdi. @Nurullah Urvasızoğlu

Hocam göz ağrıyor o grafiklerde ya, kafam kaldırmıyor. @Luck Lucki

"Abi grafikleri çok kötü, cidden bu kadar kötü oyunlara nasıl dayandınız" diyeniniz çıkarsa kürek, kürek yetmezse yontma taştan balta ile vururum. @Umut Karcı

2000'den sonra çıkan oyunları bitirmezseniz zaten dövüyorlar. Oyun kendi kendini bitiriyor. @Sedat Sarıcı

O kadar yaşlı değilim ve PC izin vermiyor. @Ahmet Ege Candemir

>> HAYATINIZIN GERİ KALANINI TEK BİR OYUNLA GEÇİRMEK ZORUNDA KALSANIZ BU HANGİ OYUN OLURDU?

01 League of Legends. 10 dk sonrada kanserden ölürüm bu sayede hayatımı tek bir oyuna bağlı geçirmekten kurtulurum. @Ufuk Girit

03 Bannerlord. @Kaan Çankaya

04 Diablo 2. Bir sürü karakter, bir sürü düşman, bir sürü silah, eşya, saldırı kombinasyonları... @Sümeyra Gennosuke Bayatlı

05 Silkroad Online olsaydı seve seve söylerdim ancak şuan piyasada öyle bir oyun yok. Bir yerden sonra sıkıyor hepsi. @Onur Çetin

06 Henüz çıkmadı ve sanırım riskli bir seçim olacak ama No Man's Sky söylediklerini verebilirse, o oyun olmasını isteyebilirdim. @Fatih Flzy

07 Selam OGZ'yi hep Selena Gomez diye okuyorum, bilerek mi yaptınız :DDD @Anıl Ekmekçioğulu

>> @OYUNGEZER: HANGİ POKÉMONDA KENDİNİ BULUYORSUN? (BASKIYA 5DK KALA SORUSU)

"Pidgeotto". Sanırım saçlarım ve berberin etkisinden dolayı... Makasın kırılsın berber! **@alicakmak**



"Mewtwo". Filmin sonunda hak yolunu seçtiği için. **@cagataysungur**



"Electabuzz". Bilmiyorum... En sevdiğim POKEMAN çünkü!! **@emrekaraoglu**



Fanart'ıma Yol Açın!

Selam Ömer Abi!
Şu an size Powerpuff Girls'in şarkısını dinleyerek yazıyorum :) Baktım resim yayınlanmış, ben de bir şansımı deneyeyim dedim ve size fazla asil ve bebek yüzlü çizdiğim Tyrion Lannister'ı yollamak istedim. Oyun karakteri değil ama GoT'un finalinden sonra onu atmak daha uygun geldi. Ağustos'ta dergide resmimi görsem havalara uçarım! *-Elifsu Ulaşoğlu*

Bir keresinde dünyada ilk olmak adına Emel Sayın dinleyerek Diablo III oynamıştım. Bu da onun gibi olmuş, Tyrion'la Powerpuff Girls'ü belki de dünyada bir araya getiren ilk kişisin, tebrikler! *(KIZ HAYVAN GİBİ ŞAAPMIŞ YAHU hâlâ Diablo diyosun, Emel Sayın diyosun. Eline sağlık Elifsu şahane olmuş, devamını getirsene :) -Gizem)*

gözetliyon? Ya da en kötüsü terörist zannedenler. İki gün önce başıma geldi bir olay; polis, sahil güvenlik, itfaiye ne varsa aramışlar ki özellikle şehir içinde uçurmamama rağmen.)
3. Gayet düzgün bir şekilde gelip özellikleri hakkında sorular sorup, iki çift sohbet edip, kolay gelsin deyip gidenler. Ama maalesef bu insanlar da ya Avrupa çıkışlı, Almanya'dan vs. tatile gelenler ya da nadiren sizin gibi bu konuda bilinçli insanlar.

Bu noktada sizden bir ricam var. Evet, arada bir Eren abinin ya da Erim abinin yazılarında görüyoruz fakat bu konuda bir yazı yazılsa, hatta Youtube kanalınızda drone inceleseniz ya da İstanbul'da bu konuda bilgili birçok kişi var, onlarla bir videoda bir araya gelseniz hem değişik bir şey olur, hem de bu konuda önemli bir adım atılmış, daha çok insana ulaşılmış olur. İnsanların aklına sapıklar değil de hobiciler gelir havada drone'u görünce.

Umarım ben ve benim gibi arkadaşlara faydası dokunacak adımlar olur ülkemizde. Yaşadığımız kaos ortamının bir an önce dinmesi dileğiyle (ya da hayaliyle)... Kendinize iyi bakın, selamlar.
-Eren Erişken

Gönlüm isterdi ki şimdi drone'ların hobilikleri ve etik durumlarıyla ilgili ahkâm keseyim ama tek drone tecrübem ofisin içinde bir tane uçurmayı deneyip sağı solu kırmaktan ibaret. Ama tabii bu üzerine konuşacak kadar bilgimin olmaması durumu da genel bilgisizliğin göstergesi bir taraftan. Konuyla ilgili aklındakine benzer bir video çekmişti Enis'ler (tinyurl.com/ogz-106-drone), belki benzer şeyler yapma durumları olur, iletiyorum kendilerine.

Sen de kendine iyi bak, iyi uçuşlar.

Bu ülkede hobi olayı komple dert zaten. Ya ben ne yapayım? Retro oyun toplayacağım diye her şeye 3 katını ödüyorum en az eBay'de. Çünkü ülkemizde hem retro oyun dükkânı yok hem de dövizler astronomik değerlerde, ühü... -E.S.

KÂBUS GİBİ GEÇEN HAFTA SONU



Merhabalar;
Gerek Oyungezer çalışanları olarak siz, gerekse okuyucular olarak biz hayatımız boyunca oyunlara ilgi duyduk. Bu sizin işiniz bizim hobimizdi. Ben her daim savaş temalı oyunları çok sevmişimdir. Gerek *Call of Duty* serilerinin, gerek *Battlefield* serilerinin, gerekse tüm bu FPS oyunlarının sevdalısıyımdır. Daha geçen almış olduğum Oyungezer Temmuz sayısının kapağı ve üzerinden bulunan ASKER temalı resim heyecanımı daha da artırmıştı.

Oyungezer Temmuz sayısını da, kapağında bulunan askeri de, Temmuz ayını da kim unutabilir ki? Neden bizim üzerimizden kara bulutlar hiç gitmiyor? Bizim Türk halkı olarak tek istediğimiz mutlu huzurlu ve güzel bir hayat yaşamak. Bizden ne istiyorlar? Kâbus gibi geçen bu hafta sonundan sonra her şey bir nebze düzeldi de ben de bunu yazabiliyorum. Allah ülkemizi, milletimizi ve ordumuzu korusun. Teşekkürler. Saygılar. *-Ali Özdeniz*

Selamlar Ali,
Müsaadenle çok detaylı bir cevap veremeyeceğim. Her şekilde siyasete kayan bir konu ve Aristo'nun da dediği gibi "Sevdiklerinizle siyaset yapmayın. Siyaset dostlukları zedeler. Siyasetçiler yollarına devam eder; siz dostlarınızı yitirmekle kalırsınız."

Hepimizin isteği aynı ama neticede. Tek istediğimiz şu güzelim ülkede mutlu, huzurlu ve güzel bir hayat yaşamak. Buna izin vermek istemeyenlere de ne denebilir ki? "Hakkımız haram olsun" demekten öte bir şey gelmiyor çoğumuzun elinden ne yazık ki.

Biz teşekkür ederiz, yine buyur gel.
Hayatım boyunca video oyunlarında milyonlarca insan öldürmüşümdür herhalde, hem de zevk alarak. Gelgelelim askerde elime zorla silah tutuşturulunca bile tiksinmiştim. Hem kendimden hem de silahtan. Kaldı ki insan öldürmek ha?

Ben o gece sabaha kadar olanları izledim sadece. Uyandığımda da eşim hüngür hüngür ağlıyordu zaten şahit olduğu dehşetten ötürü. O yüzden gerisini söylemeye gerek var mı bilmiyorum. Dünyanın bizden ne istediği sorusundan önce halk olarak birbirimizden ne istediğimiz sorusuna yönelmemiz hepimiz için daha faydalı olacaktır bence. -E.S.

Önümüzdeki ay hit oyunlar çıkmaya başlıyor yavaştan. Onlara dalıp bizi ihmal etmeyiniz, eften püften aklınıza ne gelirse yapıştırın gelsin.



Gelecek Ayın Misafiri

Dergide şurada burada, özellikle de Portal'da Tarık Kaplan adını bayağı görmeye başladınız ve belki de "kim la bu?" diyorsunuz. Bir sorun bakalım "kimsin sen?!" diye. Kendisi FF8'i 25-30 kere bitirdiğini iddia eder ama FF8'i benden daha çok seven birinin varlığına inanmam imkânsız olduğu için duymazdan geliyorum, kusura bakmasın.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Mezun Hikâyeleri #1

Sanıyorum yavaş yavaş vakti geldi… Geçmişimle yüzleşmeyi sürekli erteliyorum ama hafiften o işe bir girişeyim bakalım. Üniversite sonrası benim için hayatımın en önemli ve en kötü dönemlerinden biriydi. Pek öyle "ileride geçmişe bakıp o halime gülümseyeceğim" falan modunda da değildi hani. Boşluk, amaçsızlık, parasızlık, beynin dünyayı doğru düzgün algılayamaması, korku… Kötüydü yani. Arada bir o dönemlerde yaşadıklarımdan, şimdi dönüp az çok analiz ederek çıkarabildiklerimden bir şeyler paylaşayım diyorum. Benzer durumları yaşayanlar veya yaşayacaklar da belki kendi payına bir şeyler çıkarabilir.

Üniversiteyi bitirme aşamasındaki herkes üniversite sonrasını farklı algılar ama çoğunlukla kimsenin kafasında net bir resim yoktur, bilinmezdir o dönem. Ve insan bilinmeyenden korkar ya, inanın en programlı, bütün stajlarını yapmış, sektörle bağlantılarını kurmuş, planlarını kurgulamış öğrenciler bile endişe duyar bu döneme dair. Ben mesela hiç öyle değildim, bilinmeyene dair korku o sıralardaki hissimde önemli bir paya sahip ama sadece o da değil. "Çalışma hayatı"na atılmak, günün çoğu saatinde çalışıp üstelik dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek için değil de cebi dolu olanların cebini daha fazla doldurmak için çalışıp, kazandığım parayı harcayacak zamanı bile bulamamak, kısacası "sistemin çarklarından yalnızca biri" olmak istemiyordum. Sanıyorum kuşak çatışmalarını en fazla yaşayan nesilden olmamla alakalı bu durum. Ebeveynlerimiz, onların ebeveynleri hep "çocuklar büyüyünce gidip çalışır, eli ekmek tutar" şeklinde yetişmiş ve sistem ona göre oturmuş. Ama onların aksine biz interneti yaşadık, idealist tarafımızı sivrilten şeyler okuduk/izledik/oynadık. O sisteme dâhil olabilmek önceki nesiller için bir şansken biz bu şansı istemiyorduk. Hayatımızda başka bir anlam olsun istiyorduk.

> "ÜNİVERSİTE SONRASI BİRAZ KARIŞIK BİR DÖNEM."

Ben mesela müzik yapmak istiyordum. Hatam (ki %50 kendi hatamdır ama kalan %50'yi yine kuşak çatışmasına bağlarım -belki başka bir yazıda) okul yıllarında bu konuda bir şey yapmamış olmam. Zorunda kalırsam çalışacaktım ama şansımı denemeden bu yola girmemeye karar verdim.

Benimle aynı modda Alper vardı arkadaşım, ben solo gitar, o ritim gitar çalacak, bir de kız vokal bulup Türkçe-yabancı karışık hafif akşam müziği modunda bir playlist çıkaracaktık, niyet buydu. Bir vokal bulduk sonra, viyola da çalabilen yetenekli bir arkadaşımızdı, bayağı 4-5 ay çalışıp güzel bir playlist oluşturduk, Eskişehir'de bir yerde 2 kez denemelik sahne aldık, müdür beğendi, "tamamdır, benden haber bekleyin" dedi. O sevinçli anın sonradan hayatımın en dramatik anlarından biri olacağını bilemedim. Mekânın müdürü sözünde durmadı (aslında pek iyi müzik de yapmıyorduk doğrusunu söylemek gerekirse, işte "küçük bir şehirde akşam müziği yapabilecek kadar iyi" sayılabilirdi anca, rezilliğimizi görmek isterseniz Youtube'a Şeffaf - Stairway to Heaven yazabilirsiniz).



Sonrasında vokalimiz "bunlardan cacık olmayacak" deyip bizi bıraktı. Verdiğimiz emekler ve beslediğimiz umutlar da çöpe gitti. Sonrasında başkalarıyla denedik, yine olmadı falan filan derken İstanbul'a gelip çalışma hayatına girdik.

Kendimi şanssız görmem mümkün değil. Sonuçta bir başka hayalimi gerçekleştirdim ve Oyungezer'de yazıyorum, şanslı azınlıktanım. Ondan öncesinde bir yıl reklamcılık yaptım (reklamcılık mezunuyum) ki orada da bulunmaz derecede iyi insanlara denk geldim. Ciddi sıkıntılarım yok değildi ama benden daha ciddi sıkıntıları olan sınıf arkadaşlarımı görebiliyordum.

Başka şeylere bağlamak için başlamıştım yazıya ama bambaşka bir yere gitti. Neyse, bir kere başladım ya, çok deşerim ben daha bu dönemi. Bu yazımızın kıssadan hissesi ise… Üniversitede vesairedeyseniz ve bir şeyler yapmak istiyorsanız yapın bir şeyler. Genelleme yapamam, çalışma hayatında hayallerini gerçekleştirenler, çalışma hayatında hayalleriyle sahip olabileceklerinden çok daha büyük mutluluğa sahip olanlar, milyon tane farklı farklı örnek var. Ama Türkiye'de çalışma hayatı dediğiniz şey reklamcılık olsun, mimarlık olsun, mühendislik olsun, ne olursa olsun "büyük ihtimalle" sizi yoracak ve zamanınızı alacak. Para kazanmak için gittiğiniz işten eve döndüğünüzde enerjiniz olmayacak (özel sektör için konuşuyorum, devlet memurluğunu değerlendirecek konumda değilim). Yapın bir şeyler kısacası. Queen gibi müzik yapamayacaksanız iki notalı uyduruk bir şeyler yapın, Dostoyevski gibi kitap yazamayacaksanız minik minik öyküler yazın, MGS yapamayacaksanız pikselize platform oyunu yapın. Ertelemeyin. Yeter ki yapın bir şeyler.



Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

Yabancı kitap

"Hüzünlü bir adam değildi aslında Jonathan. Fakat şartlar onu hep insanların karşısına hüzünlü çıkardı. Strazburg trenine doğru adım adım ilerlerken arkasında kalan hayaline döndü. O hayal, bir zamanlar son umut ışığıydı Jonathan için. Sitemde bulunmak istedi ona: 'Tanrım sizin içinize ne kaçmış böyle! Ruhunuzun tohumları kaybolmuş. Artık boş bir insansınız siz Bayan Harrington...'"

"...MASASININ BAŞINA YUMULDU, YAZMAYA KOYULDU. SÖYLEMİŞ MİYDİM BİLMİYORUM AMA MEHMET'İN MASASI PİSTİ..."

Mehmet derin bir iç çekerek elindeki kalemi masaya gelişigüzel bıraktı. Şöyle bir yazdıklarına baktı. "Bu ne lan" böyle diye düşündü. Bir Türk olarak Türkçeye çevrilmiş o kadar yabancı kitap okumasına rağmen hâlâ garip geliyordu ona canıtınlı manıtınlı kitap yazmak. Sinmiyordu bir türlü içine. Tozlu masasının üzerine baktı. Dağınıklığın içerisine bıraktığı kalemini tekrar eline aldı:

"Metin döndü ve dedi ki, 'Tanrım sizin içinize ne kaçmış böyle. Nasıl bu kadar ruhsuz olabiliyorsunuz?'"

Mehmet tekrar kalemini bıraktı masaya. Canı bir şeye çok sıkılmışçasına yüzünü ovuşturdu. Yok, olmuyordu. Jonathan'ın söylediklerini Metin'in ağzına koyduğu anda saçma sapan bir şey çıkıyordu karşısına. Türk karakter yazamıyordu işte. Çok fazla yabancı okumuştu. Biraz düşündükten sonra Mehmet kalemi tekrar eline aldı, masasının başına yumuldu, yazmaya koyuldu. Söylemiş miydim bilmiyorum ama Mehmet'in masası pisti.

"Jonathan biraz yürüdükten sonra arkasında kalan kadına, belki de onu gerçekten anlayan tek kadına, döndü ve dedi ki, 'Tanrım sizin ruhsuzluğunuz beni bitiriyor genç bayan...' Şaşkına dönen Pınar, Jonathan'a dönerek 'Yalnız biz burada bayan demiyoruz Jonathan' dedi. Ama Jonathan çoktan gitmişti. Metrobüs artık doğrudan Beylikdüzü'ne gidiyordu. Aktarmasız. 34G idi bu..."



Yok, sinmedi içine Mehmet'in. Adam yabancı, memleket yerel olunca da olmuyordu. Başka dokunuşlar lazımdı:

"Joheyn içi çürümüş zindanlarda ilerlerken son kez arkasındaki kadına baktı. Asasını yavaşça kenara doğru kaydırdı. Bir zamanlar sevdiği kadın artık Karanlık Lord'un bir kuluydu. Asasını sertçe yere vurarak 'Vaşoyayn!' diye bağırdı Joheyn. Asasının ucundan çıkan kıvılcımlar bir zamanlar aşk duyduğu kadına ulaştı. 'Umarım bu sizin ruhunuzu temizler Varyn Prensesi...' dedi. Ejderhasına atladığı gibi oradan uzaklaştı."

Bu zamana kadar okumuş olduğu tonla fantastik kitabı düşündü Mehmet. Kendi eserini yakıştıramadı onların yanına. Bir R.A.S. değildi sonuçta. Asla da olamayacaktı. Artık kargacık burgacık yazılardan beyazlığı gitgide kaybolan sayfaya tekrar kalemini dokundurdu:

"Mahmut, asasını çıkardığı gibi o eskiden sevdiği kadının kafasına vurdu. Beyninin pekmezini akıttı. Yanındaki Cüceler Kralı Odennin şaşkındı. Mahmut'a anlamsızca bakıyordu. Nefes nefese kalmış olan Yeho Prensi Mahmut bu şaşkınlığa bir son vermek istedi: 'Haçan, içine cin kaçmıştı da. Ağzını kırdım. Mekânı cennet olsun!' Odennin hâlâ anlayamıyordu durumu; hem Mahmut'u hem şiveyi hem de cenneti..."

Bu şiveli komedili arabesk karakter dokunuşu da saçma geldi Mehmet'e. Fantastik dünyayı çiğ bir mizahla birleştirme düşüncesi denemeye bile gerek olmayan bir fikir olmalıydı onun için. Kafasını boşaltmaya ihtiyacı vardı. Kitabının açılışını doğru yapmalıydı. Aklına gelen tüm fikirleri arka arkaya denemeye karar verdi Mehmet:

"Jonathan arkasındaki kıza döndü ve dedi ki 'Ben çok iyi Türkçe bilmiyor. Ama ruh olmamak sizde, bunu biliyor... Sultanamet nere?'"

"Metin umut ışığına doğru seslendi: 'Sizde ruh yok Bayan Harrington...' ve ardından TP150'sine atladığı gibi galaksi sistemine geri döndü. Işık hızı önemliydi..."

"Jonathan baktı arkasına ve: 'Ronaldo kupa kaldırmış olabilir ama Messi daha iyi' dedi."

"Metin arkasındaki kadına dönerek 'İçi çürümüş zindanlarda gezen Joheyn, nasıl ejdarha ile yolculuk ediyor anasını satayım' dedi."

"Joheyn Metin'e döndü ve müthiş bir sinirle, "Vaşoyayn!" diye bağırdı. Bağırmasıyla birlikte asasından çıkan kütle Metin'e doğru ilerledi..."

"Metin, kendisine gelen yuvarlak kütlenin, bir ateş topu değil de futbol topu olduğunu anlayınca göğsünde yumuşattı."

"Jonathan, Metin'den gelen pası ayak içi ile alırken 'Türk takımlarında ruh yok. Ruhsuzsunuz siz' tespitinde bulundu.

"Metin, Odennin ve Joheyn bu cümleyi onaylarken, Mahmut osurarak oturduğu tahttan düştü... Çünkü o komik bir arabesk karakterdi. Üstelik de şiveli..."



Had Safhada

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Yeni bir başlangıç

Gençken safça bir takıntım vardı: "Ben adam olmam! Benden ne başarılı bir kariyer, ne de iyi bir aile babası çıkar" gibi bir düşünce… Ama sonra daha üniversite bitmeden Level'a girdim. Tam 10 sene boyunca Türkiye'nin en başarılı oyun dergisini ve TV'deki ilk uzun ömürlü bilgisayar oyun programını yaptık çok iyi bir ekiple. Evlendim, ama evlenir evlenmez halı ayağımın altından çekildi ve Vogel Yayıncılık kapandı. Tuğbek, Serpil ve bizi sevenlerle birlikte Oyungezer'i kurduk. Kendimize 3 ay ömür biçmiştik, dergi 106. sayısına geldi. Dergiciliğin akışına alışmış bizlere yabancı olan online içerik üretimine giriştik ve sitesiyle, Youtube kanalıyla ve sosyal medyasıyla Türkiye'nin en sevilen online mecralardan birisini oluşturduk.

Yani ancak bu kadar yanılabilirdi genç Sinan :)

> “ OYUNLAR İÇİN TEŞEKKÜRLER ”

Ve şimdi yeni bir maceraya atılma zamanım geldi. Sevgili arkadaşlar, bu ay itibariyle Seti Media'daki tüm görevlerimden ayrılmış bulunuyorum.

"Ama neden?" diye sorduğunuzu tahmin edebiliyorum. Açıkçası, birçok neden var. Ama en güçlü olanı şu: Yıllardır alıştığım şekilde, alıştığım yerde ve güvenli kabuğumda çalışmaya devam etmek beni artık atalete sevk ediyor, yapmak istediklerimden uzaklaştırıyor ve giderek mutsuz hale getiriyordu. Bu yüzden bu kararı vermek tahmin edemeyeceğiniz kadar zor oldu bu benim için. Seti benim yuvam ve başlarken bizim bile beklemediğimiz şekilde de başarılı olan bu yuvadan geleceğin her zamankinden daha parlak göründüğü şu zamanda ayrılmak çok zor geliyor.

Ama bazen başarı, daha büyük emellerin önüne geçen bir engel olabiliyor işte.

Sizlerle olan bağımı kopartmaya



niyetim yok. Son zamanlarda benim motivasyon kaynağım, hayatlarınıza pozitif anlamda dokunduğum için bana teşekkür eden e-posta ve mesajlarınız oldu. Hele ki bu sene düzenlediğim "Gençlerle Sohbet" seminerlerinden ve videolarından sonra gelen olumlu tepkiler, gençlere tecrübelerimi ve doğru bildiklerimi aktarmanın, beni oyun içeriği üretmekten kat be kat tatmin ettiğini görmemi sağladı.

Peki, bundan sonra ne olacak? Açıkçası kafamda onlarca tilki dönüyor. Kafamda üç farklı proje var, ama olgunlaşmadan duyurmak istemiyorum. Sadece bir tane, oyunlar ve gençlere yönelik kişisel gelişimle ilgili içerikleri harmanlayan bir Youtube kanalının çok yakında olduğunu söyleyebilirim. Diğer projeler içinse önce alışılmışlığın üstümde biriktirdiği atıllığı atmam gerekiyor.

Bugüne kadar birlikte yürüdüğümüz ortaklarım Serpil ve Tuğbek'e ve benimle çalışan tüm editörlerime…

Ve sizlere, bana lisedeyken hayal bile edemeyeceğim kadar anlamlı bir hayat yaşamamda amaç olan sevgili okurlarıma çok teşekkür ediyorum. Oyunlar için teşekkürler!



KADER MÜHÜRLERİ

ANADOLU'NUN MÜHÜRLERE KAZINAN HİKAYESİ

www.kadermuhurleri.com

SOBEE STÜDYOSU

Türk Telekom



YAPIMCILARIN GÖRÜNMEZ KÖSTEĞİ: YAYINCILAR

Oyun dünyasının mutualist ilişkisi

TARIK KAPLAN

Oyun yapımının kolay bir iş olmadığını kabul etmek gerek. Bir fikri oynanabilir bir oyun haline getirmek için gereken efor, her bir branşta işini doğru şekilde yapabilecek kişilerden bir ekip toplamak, uzun vadeli planlama ve en önemlisi hem yapım hem de yayın süresince finansal olarak ayakta kalabilmek her yiğidin harcı değil. Buna karşın gerek bağımsız, gerekse büyün stüdyolarda her yıl binlerce yeni oyun yapılıyor; kimi çok tutuyor, kimiyse istediği ilgiyi bulamayıp arkasında gözü yaşlı bir stüdyo bırakarak silinip gidiyor. Peki tüm bu yapım süreci, özellikle de AAA oyunlar söz konusu olduğunda nasıl tamamlanabiliyor? İşte dağıtımcılar tam bu noktada devreye giriyor.

Oyun yayıncılarının içinde hemen aklımıza gelen büyük şirketler olacaktır. Ubisoft, EA, Microsoft, Bethesda, 2K gibi dev firmalar kendi yaptıkları oyunlar kadar yayınladıkları oyunlarla da biliniyorlar. Ama reklamını ve dünyanın her noktasına dağıtımını üstlendikleri, övgünün de büyük kısmını aldıkları tüm o oyunlar aslında yapımcı stüdyoların emekleriyle var oluyor. Bu noktada yapımcı stüdyo ile bu büyük dağıtımcıların arasında karşılıklı bir çıkar ilişkisi bulunmakta. Ama bu ilişki bazen tek taraflı hale gelebiliyor. Yapımcıların finansal destekleri birçok oyun stüdyosu için hayati öneme sahip olsa da, bazı noktalarda bir titanın gölgesinde olmak istenmeyen sonuçlara sebep olabilir.

ETİ SENİN, GERİSİ BENİM

Nisan ayının sonunda, ani bir haberle kapatıldığı duyurulan Lionhead Studios ve efsane serileri *Fable*'ın başına gelenler bu konudaki en güzel örneklerden biri. *Fable Legends* 4 yıllık bir geliştirme sürecinin ardından kapalı beta aşamasındayken birden iptal edildi. Microsoft oyun için harcadığı 75 milyon doların karşılığını almaya bile çalışmayıp stüdyoyu tamamen kapattı ve oyunun haklarını da elinde tutarak gelişim sürecinin devam etmesini engelledi. Peki ama neden?

Kapatılan Lionhead stüdyosunun eski çalışanlarıyla yapılan detaylı bir görüşme arka planda



SIMCITY

ne Ali Cengiz oyunları döndüğünü gösteriyor. *Fable 2*'nin ne kadar yenilikçi ve başarılı olup *Fable 3*'ün beklentilerin daha altında kalışını hatırlıyor musunuz örneğin? İşte sebebi: Microsoft, Lionhead ile *Fable* serisi için anlaşma imzalarken stüdyoya *Fable 2*'nin bitimi için 4 yıla yakın bir süre tanımış, *Fable 3*'ünse yalnızca 1,5 yılda tamamlanmasını istemiş. Bunun ardından gelen ve serinin adına hiç yakışmayan *Heroes* ve *The Journey* de tamamen yayıncı Microsoft'un isteği ve yeni teknolojilerini tanıtma çabalarıyla ortaya çıkmış olan yapımlar, Lionhead'in kendi isteğiyle yaptığı oyunlar değil. Üstelik Lionhead Studios kendini tekrar etmeye hiç uygun olmayan bir oyun stüdyosu. İlk kuruldukları zamandan beri bağımsız olarak çalışmaya çok alışıklar ve farklı şeyler denemeyi seven kişilerden oluşan bir ekipler. Microsoft ise para basan tek bir seri üzerinde uzun zaman boyunca çalışmaları bekliyor. İlginç bir şekilde, *Fable 3*'ten sonra izlemek istedikleri yol, seriyi içinde bulunduğu kalıplardan biraz daha kurtarmak olduğundan, Microsoft kendi devam ettirdiği serinin dördüncü oyunu için stüdyoya onay vermiyor. Yerineyse *Fable Legends* yaptırılıyor.

Microsoft'un oyunların geleceğini free-to-play modelinde görmesi, *Fable Legends*'ı ortaya çıkaran tek şey. Lionhead'in daha önce bu türde tek bir oyun bile geliştirmemiş olduğunu da unutmayalım üstelik. Sadece kendilerine sahip olan firmanın piyasa kaygısı, onları hiçbir tecrübeleri olmayan bir alanda, yıllardır üzerinde çalıştıkları seriyi adapte etmeye zorluyor. Eh, bu şartlarda free-to-play bir oyun için inanılmaz yüksek bir meblağ olan 75 milyon doların da sonunda çöpe gitmiş olması çok garip değil (Microsoft'a yöneltilen "o kadar para yatırmışsınız, en azından oyunu çıkarsaydınız?" minvalindeki sorularsa cevapsız kaldı, "Lionhead'in kapanıyor olduğu dışında bir açıklama yapmayacağız" dendi).

BİZ BUNU YAPMAK İSTEMEDİK Kİ?

Peki, 2013 yılında çıkan *SimCity*'nin nasıl felaket bir çıkış yaptığını hatırlıyor musunuz? Bir şehir kurma oyununu internete bağlı olarak oynama zorunluluğunu duyunca "ne alaka?" demiştik ister istemez. Gerçekten de sadece alakasız olmakla kalmayıp oyunun başarısını da derinden etkiledi bu karar. Çıkış tarihinde yaşanan sunucu sorunları uzun süre çözülemedi ve parasını verip oyunu alanlar belki de hiç kullanmak istemedikleri bir özelliğin dayatılması sebebiyle oynamak istedikleri bir oyuna uzun süre erişemediler. Sonuçta oldukça başarısız bir yapım olarak sayılıp serinin en ateşli hayranlarını bile kendinden soğuttu *SimCity*.

Oyunun yönetmenlerinden Ocean Quingley, üzerinden üç yıl geçen bu berbat çıkışın ve oyunun başarısızlığının sebeplerine değinince ortaya Lionhead'inkine benzer başka bir hikâye çıkacaktı. Maxis öncekilerin aksine tamamen 3 boyutlu olacak bir şehir simülasyonu fikriyle kapısını çaldığında, dağıtımcı firma olan EA'in yetkilileri onlara bu isteğin tek bir şartla kabul edileceğini söylemiş: Oyun sürekli online olmak zorunda. İyi de neden? Cevap tanıdık: EA Games'e göre oyunların geleceği bu yönde ilerliyor ve piyasaya ayak uydurmaları gerek. Maxis, boynu bükük kabul ediyor, bu dayatmadan mümkün olan en çok yararı kazanmak için farklı kişilerin komşu şehirler kurması fikrini buluyor, oyuncuları daha çok skor toplayıp birinci olmak için cesaretlendirecek sistemler geliştiriyor... Ne var ki şehirlerin sınırları gene bu komşuluk sistemi sebebiyle ufacık alanlara kısılı kalıyor. Oyunun çıkışındaysa türe hiç uymayan bu özellik yüzünden o kadar çok sorun çıkıyor ki oyuncular illallah edip oyunu bırakıyorlar. Yapımcı firma ise sunucuları düzeltmeye çalışırken oyuna ek içerik yapacak zaman bulamıyor. Sonuç? Bu dayatma stüdyonun en ünlü olduğu serilerden birini belki de geri dönmemek üzere mahvetmiş bulunuyor.

Sevdiğimiz ve beklediğimiz pek çok oyunun zorlu yapım süreci bilmediğimiz pek çok faktör tarafından böyle etkileniyor işte. Parayı elinde bulunduran büyük firmaların sektör hakkındaki görüşleri, yapımcıların elini kolunu bağlayabiliyor. Oyunların para kaygısıyla nasıl yönlendirdiğini gördükçe, iyi ki bağımsız oyunlar var diyor insan. Zaten bağımsızların bu denli yaygınlaşmasının en önemli sebebi de bu değil mi? "Bağımsız" olmaları.

EFSANLER ASLA ÖLMEZ, AMA PAÇİNKOLAŞABİLİR!

Tahmin ettiniz değil mi? Evet, herkesin sevgilisi(!) Konami'nin MGS serisine ve Kojima Productions'a yaptıklarından bahsediyorum. Olayın gizemi hâlâ tam olarak dağılmış olmasa da Konami'nin kendi bünyesindeki en önemli seriyi ve yapımcıyı elinin tersiyle silip atması, hak sahibi firmaların yapımcıları nasıl da avuçlarının içinde tuttuğunu en iyi gösteren olaylardan biri oldu. Üstelik öldürmeden önce süründürmek adına yapımcıların internet bağlantılarını sınırlamaları, eski haklarını ellerinden almaları gibi yaptırımlar da söz konusu oldu MGS 5'in yapımı esnasında. Koskoca MGS serisi paçinko makinelerine düşecek deseler inanır mıydık? Oldu işte. Söz konusu büyük biraderlerin isteği olduğunda, yapımcıların karşı koyma şansı çok az kalıyor ne yazık ki.



BU AY *Ne oldu?*

Pokémon GO çıktı. Bu ay başka da bir şey olmadı. Aslında oldu, ama oyun dünyası olarak görmeyi reddettik çünkü MASAMDA CHARIZARD VAR! Bir saniye, yakalayıp... hah! Ehem. Biz Pokémon haberlerinin çoğunu ileride bulacağınız koca dosyamıza bıraktık, buradaysa daha sıradan şeyler bulacaksınız. Dava edilen projeler, yeniden yapımlar, tavuk üreticilerinin aldığı oyun stüdyoları falan... Her zamanki şeyler işte.

TARIK KAPLAN



1 **Kojima Productions** beyin yakmaya devam ediyor. Stüdyonun logosunda gördüğümüz Ludens isimli karakterin bulunduğu, ayda balina zıplatmalı ilginç bir stüdyo jeneriği yayınlandı. Kojima özgürlüğün tadını doyasıya çıkarıyor gibi cidden: ***tinyurl.com/ogz-106-ludens***

2 **Overwatch**'un yeni karakteri **Ana** tanıtıldı. Destek ve keskin nişancı sınıflarını birleştiren karakterin garip kullanımları da var, birini oyundan attırmak gibi: ***tinyurl.com/ogz-16-ana***





3 **Warner Bros**'un başı dertte. Shadow of Mordor için olumlu yorum yapmaları konusunda anlaştığı Youtuber'ların yeterince açık olmaması bazı sorunlara sebep oldu, olaylar karıştı: ***tinyurl.com/ogz-106-som***

4 **Gears of War 4**'ün çok oyunculu modunu yapan stüdyo, Çinli bir tavuk üreticisi firma tarafından satın alındı… Ne alaka değil mi? Adamlar daha önce de Warframe'in yapımcısını almış üstelik.





5 **Nintendo NX**'in taşınabilir bir konsol olacağı söylentileri yayılıyor. Muhtemelen öyle de olur ama tabii Türkiye'de bunu pek takan yoktu değil mi? Peki madem…

6 Microsoft E3'te **Xbox Scorpio** hakkındaki "Neden yapılıyor böyle bir şey?" sorusuna yanıt verememişti. Şimdi verdi ama cevap komik tabii: "Cep telefonları sürekli yeni model çıkarıyor ve ihtiyaca uyum sağlıyor, konsollar neden yapamasın?" Birileri arkadaşlara ihtiyaç duyduğumuz şeyin KONSOL değil OYUN olduğunu söyleyebilir mi?

7 **Naruto Online** 20 Temmuz itibariyle batı için çıkışını yaptı! Çakraları açmaya bekleriz, oturmaya mı geldik?!





8 **No Man's Sky**'ın dünya yaratımında kullandığı algoritma, **Superformula** adlı lisanslı bir formüle benzerlik gösteriyor. Bu durum firmanın başını telif haklarıyla ilgili derde sokabilirmiş ama şimdilik yasal bir işlem yapılmış değil. Fakat oyun daha çıkmadan amma ses getirdi arkadaş, çıkınca ne olacak yahu?

9 Pokemon Go şimdiden 15 milyon doların üzerinde para kazandırmış durumda. Nintendo hisseleri bir ara Sony'i bile geçti hatta ama **Pokemon GO**'nun sadece Nintendo'ya ait olmadığı anlaşıldığında yeniden düştü. Çılgınlık devam ediyor.



10 Ubisoft'un E3 konferansında ortaya çıkan ekstrem spor oyunu **Steep** için çekim yapan 30 yaşındaki kayakçı, çığ altında kalarak hayatını kaybetti. Suçlayacak kimse yok, "keşke böyle bir olay yaşanmasaydı" demekten fazlası da gelmiyor elden...



11 Epic'in kurucu ortaklarından Tim Sweeny, **Windows 10**'un her yeni güncellemesiyle Steam'i biraz daha kullanışsız hale getirmeye çalışacağını iddia ediyor. Biraz komplo teorisi gibi geliyor ama olur mu olur, bir kulağımızı açık tutuyoruz biz.

12 Pokemon Go dünyayı sallıyor şu aralar malumunuz. Microsoft da Xbox UK twitter hesabından "Halo Go, Crackdown Go, Forza Go" nasıl olurdu acaba? minvalinde bir tweet attı. Bunları görür müyüz bilinmez ama GO fikrinin Pokemonla sınırlı kalmayacağı kesin diyebiliriz.

13 Mini mini bir ku-konsol olan **Xbox One S**, 2 Ağustos'ta çıkacakmış, ülkemizde de aynı tarihte alınabilecekmiş. Şunu yapa yapa S modelinde yaptınız ya, helal olsun.





14 **The Last of Us** ve **Uncharted**'ın filmleri gelecek malumunuz. Ama Naughty Dog'dan filmlerin senrayosunu yazan birinin söylediğine göre filmlerin gelmesi en azından birkaç yılı bulacak. Olsun, belki o zamana dek **The Last of Us 2** çıkar hem.

PLAYDEAD

15 Inside'la inanılmaz bir dönüş yapan **Playdead** stüdyosunun kurucu ortağı Dino Patti, stüdyodan ayrıldı. Kendisine muhteşem oyunlar yapmaya devam edeceği güzel bir kariyer diliyoruz.

16 **Darksiders**, remastered versiyonuyla yeniden geliyor! Savaş'la bir kez daha at koşturmak için Ekim'i beklememiz gerekecek. O değil de, bir tek ben mi Hiddet'in kırbacını görmek için gün sayıyorum?

17 **Rise of the Tomb Raider**'ın PS4 için çıkış tarihi 11 Ekim olarak açıklandı. Oyun **PS VR** için bir bölümle, Endurence modu için co-op seçeneğiyle ve daha önce çıkan tüm DLC'lerle birlikte geliyor. PS4 sahipleri için çok güzel bir paket olacak gibi.

STEAM®

TARIK KAPLAN

CS: GO KUMARA TEŞVİK Mİ EDİYOR?

Ateş olmayan yerden buhar çıkmaz...

Neler oluyor hayatta yahu? Sanki günlük hayatta yeterince garip şey olmuyormuş gibi, sevdiğimiz, saydığımız, oyuncu dostu diye bağrımıza bastığımız firmalardan da öyle haberler geliyor ki bazen... Modern zamanların korsandan soğutan fiyatlarla oyun satan platformu Steam'in yaratıcı firması Valve, şu sıralar sürekli kumarla anılıyor. Tartışmanın odağındaysa gene onlara ait olan, dünya çapında yüzbinlerce oyuncunun günlük olarak girdiği *Counter Strike: Global Offensive* var.

Olay ne? Olay şu, *CS: GO*'yu oynayan herkesin bildiği gibi oyunun bir "kaplama (skin)" özelliği var. Oyun içerisinde şansa bağlı olarak düşen ya da gerçek parayla satın alabildiğiniz kasalar ve anahtarları birleştirerek silahlarınız için farklı kaplamalara sahip olabiliyorsunuz. Bu eşyalar aynı zamanda Steam'in pazar bölümünde de satılabiliyor, takas edilebiliyor. Bahsettiğimiz bu kasalar ve eşyalar çoğunlukla ucuz şeyler olmakla birlikte bazı nadir olanlarının fiyatı dudak uçuklatacak rakamlara çıkabiliyor. 1300 lira değerinde çıkartmalardan bahsediyoruz arkadaşlar, dahası var mı? 1300 lira yahu! Üstelik sıradan bir günde, aynı anda yarım milyon oyuncunun bağlı olduğu bir oyun bu! Nasıl bir pazardan bahsettiğimizi anlıyorsunuz değil mi?

3 ADIMDA SANALDAN GERÇEĞE PARA GEÇİRMEK

Bu kadar paranın döndüğü bir yerde çıkarcılığın olmaması da kaçınılmazdı elbette. Bal damlayan bu kovandan petek çalmak isteyen pek çok site *CS: GO* eşyaları için Steam'inkine benzer pazar alanları oluşturuyor. Kimi eşyalar daha ucuza, kimisi daha pahalıya satılıyor bu sitelerde. Ama bununla sınırlı kalmayanları da var. Bazı siteler dönen parayı ve oyuncuların daha iyi kaplamalar için ne kadar hırslı olduğunu fark edince işi bir adım ileri taşımış. Takası aşıp, işi kumara döken CSGO Diamonds, CSGO Lounge, CSGO Lotto gibi siteler, bu eşyaları e-spor maçlarına bahis olarak koyabilmenizi sağlıyor. Yani oyun içerisinde gerçek parayla satın alabildiğiniz, gerek Steam pazarında, gerekse başka sitelerde nakite dönüştürebilme şansınızın olduğu oyun içi eşyalar, bu siteler aracılığıyla kumar çipleri olarak kullanılıyor!

OYUN DİYE BAHİS YAYINI YAPMAK NEDİR?!

Ban çekicinden nasibini alanlar arasında sadece siteler değil, bu siteleri kullanan ve özendiren yayıncılar da vardı. Twitch, CS: GO için bahis sitelerini kullanan ve canlı yayında bahis oynayan yayıncıların kanallarını yasakladı. Daha önceki yayınların kayıtlarını da otomatik olarak alan Twitch'te bir kullanıcı banlanırsa, o kanalın eski yayınları da erişilemez hale geliyor. Bu banların süresiz mi yoksa belli bir aralıkta mı olacağı ise belli değil. Gene de şöyle derin bir oh çekmeden geçmeyelim lütfen.

Zurnanın zırt dediği yer mi? Steam hesabınızı bağlayabildiğiniz bu siteler bahislere teminat olarak eşyalarınızı yatırmadan önce yaş doğrulaması bile yapmıyor! Yani çoğunluğu 18 yaşının altındaki oyunculardan oluşan *CS: GO*, üçüncü parti sitelerin kurpiyerlik yaptığı ve kasanın bolca kazandığı bir kumar masasına dönüşmüş durumda. En azından yakın zamana kadar durum böyleydi; biri çıkıp da "bu nedir kardeşim?" diye Valve'a suç duyurusunda bulunana dek.

Dananın kuyruğu o noktadan sonra koptu. Pek çok kişi Valve'ı bu duruma göz yummakla suçlarken, bazı popüler Youtuber'ların da bu kumar işinin içinde olduğu anlaşıldı. Youtube dramalarının ne kadar çabuk yayıldığını bilirsiniz, ortalık hızlıca karıştı haliyle. CSGO Lotto'nun kurucularından olduğu ortaya çıkan ve toplamda 5 milyon aboneye sahip iki kanalı olan bir Youtuber, skandalın ortaya çıkışının ardından bir özür videosu yayınladı. Daha da önemlisi, Valve sonunda göz yumduğu bu skandalın gizli kalamayacağını fark edip zararın neresinden dönerse kâr olduğunu düşünerek söz konusu sitelere karşı yasal işlem başlattı.

ALIN BU ARKADAŞLARI, ALIN ALIN ALIN!

Tam 23 adet bahis sitesi, Valve'dan gelen resmi bir bildiri aldılar. Buna göre gerçek paraya dönüştürülebilen oyun içi eşyaların, bahis için tıpkı kumarda kullanılan çipler gibi kullanılması kullanıcı sözleşmesine aykırıydı ve buna imkân veren sitelerin kapatılması gerekiyordu. Hatta az önce bahsettiğimiz CSGO Lotto sitesi, sahibinin özründen bir gün sonra Valve tarafından mahkemeye verildi.

Burada önemli bir noktaya da değinmek gerek. Sitenin kurucusu ve ortağı olan iki Youtuber'ın kanallarına 10 milyondan fazla kişi abone. Ve bu kişiler videolarında CSGO Lotto'nun sahibi ya da ortağı olduklarını belirtmeden kullanıcılarını siteye yönlendiriyor, siteleri üzerinden çekilişler yapıyorlardı. Yani yanlış bilgilendirmeyle kendilerine müşteri kazanıyorlardı. Bunu yapan tek Youtuberlar da değillerdi üstelik. Hatta ve hatta aynı şey Valve için de bir miktar geçerli sayılır.

İkiyüzlülüğü seziyor musunuz? Valve'ın bu kadar büyük bir piyasa haline gelmiş olan *CS: GO* pazarında olup bitenlerin farkında olmaması ne kadar olası? Sadece iki tıkla ulaşılabilecek onlarca siteden bahsediyoruz, üstelik Steam hesaplarını bağlayarak kullanılan sitelerden! Açık bir şekilde para yerine oyunun pazarından satın alınabilen eşyaları kullanarak sanal kumarhaneler kurulmuş durumdaydı. Pek çok *CS: GO* oyuncusunun durumun farkında bile olmadan bu sitelerde eğlenmek için bahis oynamış oldukları da kesin. Bu gözden kaçabilecek küçüklükte bir olay kesinlikle değil. Valve'ın bu piyasanın farkında olmaması da mümkün değil. İş işten geçtikten sonra, sitelere yolladığı bildiride de söyledikleri gibi yapılan hareketin kullanıcı sözleşmelerine aykırı olduğunun da apaçık bilincindelerdi. Buna rağmen durumun vahametini fark eden bir oyuncu tarafından dava edilene dek bu üçüncü parti sitelerini görmezden gelmeyi seçtiler. Sebebi de gün gibi ortada; dönen tüm paralardan Valve'ın kasasına da belli bir pay gidiyordu. İllegal bir para transferi falan da değil bu, Steam Pazarı'nda alınıp satılan her eşyada ufak bir yüzde Valve'a gidiyor zaten. Bu siteler de piyasayı çok daha canlı tutmaktaydı, ta ki her şey gün yüzüne çıkana dek.

Valve'ın resmi bildirisinin ardından en büyük *CS: GO* bahis siteleri bir bir kapanıyor. Bazıları kullanıcılarına yatırdıkları eşyaları çekmek için süre tanırken bazıları da hemen kepenk indirdi. Olay şimdilik çözülmüş gibi görünse de akıllarda bir soru işareti var: Oyun piyasası nereye gidiyor böyle? Steam aracılığıyla kumar oynanabilmesi, hem de bu kadar alenen yapılması çok korkutucu değil mi? Zaten DLC ve ek paketler, oyun içi kozmetik eşyalar derken verilen her pikselin parasal değeri katlanarak artıyor, üzerine bir de bu gibi olayların eklenmesi... "Kazanmak için öde" felsefesinin yıllardır kullanıldığı bir piyasaya, bir de "Kazanma şansı için öde" sokulmasın lütfen!

1300 LİRAYA VARABİLEN KOZMETİK ÜRÜNLERE SAHİP BU PAZAR, GÜNLÜK OYUNCU SAYISI YARIM MİLYON OLAN BİR OYUNDAN BESLENİYOR VE BİRİLERİ BU PASTADAN PAY KAPMA PEŞİNDE.


Arkada dönen olaylar oyunun konusuna da ironik şekilde uyuyor.





Shigeru Miyamoto

Adı en çok karıştırılan oyun karakterlerinin yaratıcısı

TARIK KAPLAN

MIYAMOTO GERÇEKLERİ

■ Kazandığı başarıların ardındaki zorlu çalışma çokça strese neden olduğundan Miyamoto uzun zamandır çeşitli kalp problemleri yaşıyormuş.

■ Genç Miyamoto'nun hayali manga çizeri olmakmış ama piyasada çok fazla yetenekli sanatçı gördüğünden cesareti kırılmış ve onlar kadar iyi olamayacağını düşünerek bu rüyasından vazgeçmiş.

■ Mario ilk yaratıldığında Miyamoto onu bir marangoz olarak düşünüyormuş. Şirket çalışanlarından biri fena halde tamirciye benzediğini belirtene kadar da öyle düşünmeye devam etmiş aslında.

■ Wii Fit ilk olarak Miyamoto'nun kilo verme ve sigarayı bırakma çabalarıyla ortaya çıkmış. Her gün ağırlığını ölçen Miyamoto bir süre sonra bunun kendisiyle bir rekabet haline geldiğini fark ederek Wii Fit'in temellerini atmış.

■ İşe bisikletle ve bazen de yürüyerek gidip gelmeyi seven Miyamoto, ünü arttıktan sonra şirketi tarafından araba alması için zorlanmış. Sebepse bisikletin onun kadar değerli bir insan için çok tehlikeli olması...

BAŞARI DOLU BİR KARİYER

Oyun dünyasının en önemli figürlerinden biri olması boşuna değil Miyamoto'nun. Kariyeri boyunca elde ettiği ödül ve başarılara şöyle bir bakmak bile hikâyesini anlatmaya yetiyor. Time dergisinin Dünyayı En Çok Etkileyen 100 kişi sıralamasında 2008'de birinci sıradaydı örneğin. Pek çok oyun sitesinin tüm zamanların en iyi oyun geliştiricileri listesinde ilk sıralarda yer alan Miyamoto, ayrıca 2007 Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda ömür boyu başarı ödülü aldı. Kendisi aynı zamanda da bir Fransız şövalyesi.



Adını altın harflerle yazdırmak deyimi çok yapmacık gibi gelse de, oyun dünyasının kitabında gerçekten altın yaldızlı bazı isimler var. Bunların başında gelenlerden biri de şüphesiz ki *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda*, *Super Mario Bros* gibi serilerin mimarı ve oyun tarihine yön veren pek çok fikrin babası, üstat Shigeru Miyamoto'dur. Adam Mario'nun, Link'in ve daha nicesinin yaratıcısı arkadaşlar, dahası var mı? Altın olsun adı lütfen!

1952'de Japonya'nın Kyoto şehri içinde yer alan Sonobe'de doğan Miyamoto, gezip dolaşmayı çok seven bir çocukmuş ve eline bir fener alıp evinin yakınlarında keşfettiği mağaralar serisini dolaşırmış sık sık (bu mağara gezintilerinin *The Legend of Zelda*'nın en büyük ilham kaynaklarından biri olduğu söyleniyor). Maceracı ruhlu bu çocuk resim çizmeyi, beyzbol oynamayı ve kukla gösterilerinde yer almayı seviyormuş. 11 yaşındayken babası eve ilk defa televizyon aldığında Miyamoto Japon animelerinin kısa sürede hastası olmuş ve lisede manga çizmeye başlamış. Üniversitedeyse Endüstriyel Tasarım okumuş, bango çalmış, müzikle ilgilenmiş. Sanatın her türlüsüne şöyle bir dokunmuş yani büyürken. Buna karşın pek iyi bir öğrenci de sayılmazmış hani. Derslerin yarısına ancak girdiğini söylüyor Miyamoto, zaten üniversiteden mezun olması da 5 yıl sürmüş. Parlak bir zihnin ders notlarıyla belirlenmediğinin bir kanıtı daha...

Mezun olduğundaysa gideceği yol henüz belli değilmiş. Miyamoto'nun Nintendo'ya girişi bir bakıma babası sayesinde: Oyuncaklarla ilgilenmeye başlayan Miyamoto, babasının arkadaşı Hiroshi Yamauchi'nin başında olduğu şirketle görüşmeye gitmiş. Düşünsenize, babanız sizi işiniz olsun diye arkadaşının şirketine sokmaya çalışıyor, sizse o firmayı dünyanın en büyük oyun şirketlerinden biri haline getirmenin adımlarını atıyorsunuz... Gurur duyulacak evlat böyle

> “OYUNLAR SİZİN İÇİN KÖTÜ MÜYMÜŞ? ROCK'N ROLL İÇİN DE AYNISINI SÖYLEMİŞLERDİ.”



Donkey Kong tamamlanıp da yayınlanmak üzere Amerika'ya yollandığında bazı Nintendo çalışanları bu oyunun şirketin sonu olacağını düşünmüş.

olur işte. Miyamoto, Nintendo'da işe girerse olabildiğince serbest bırakılacağını düşünmüş, zira Nintendo'nun o dönemde yaptığı ürün skalası hayli genişti. Neyse ki Nintendo da onun yaratıcı zihnini garip piyasa kaygılarıyla kısıtlamamış sonraki yıllarda. Bugünkü pek çok büyük oyun firmasının öhöm-EA-öhöm yaptığı gibi.

ALTIN SİKKEYİ KAFASINI VURA VURA KAZANAN ADAM

Nintendo'da konsept tasarımcı olarak işe başlayan Miyamoto hemen kolları sıvayıp sonradan efsane olacak oyun serilerine başla-mamış elbette. Önceleri *Color TV Racing 112* için arkaplan tasarımları yapan Miyamoto için asıl dönüm noktası Nintendo'nun Amerika'da yaşadığı lojistik bir facia aslında.

Japonya'da çok sevilen klasik shooter tarzındaki *Radar Scope* adlı arcade oyunu, Nintendo Amerika tarafından ABD'ye de getirilmek istendiğinde teslimatın 4 ay süreceği hesaba katılmamıştı. Karaya vardığında modası çoktan geçmiş olan oyun doğal olarak hiç tutmadı, firmanın elinde de pek çok kullanılamayan cihaz kaldı. Bunları değerlendirmek isteyen Nintendo, Miyamoto'ya *Radar Scope*'u geliştirip oyuna yeni birkaç şey ekleme görevi verdi. Bu noktada pek



> “HER YETİŞKİNİN İÇİNDE BİR ÇOCUĞUN YÜREĞİ OLDUĞUNA İNANIYORUM. SADECE KENDİMİZİ DAHA YETİŞKİN GİBİ DAVRANMAYA ZORLUYORUZ.”

çoğumuz söyleneni harfiyen yerine getirmeye uğraşırdık muhtemelen ama Miyamoto kendisinden beklenmeyeni yaptı: Oyunu neredeyse tamamen değiştirip hem kendi kariyerini hem de oyun dünyasını derinden etkileyecek olan *Donkey Kong*'u yarattı.

Ufak, ilginç bir bilgi: *Donkey Kong*'un arkasındaki fikir Miyamoto'nun aklına, ülkemizde Temel Reis olarak bilinen Popeyes'tan gelmiş. Hatta Nintendo ilk olarak Popeyes'in telif haklarını almak istemiş ama reddedilmiş. Miyamoto da temel fikirleri alıp Güzel ve Çirkin'le buluşturmuş ve *Donkey Kong*'un olay örgüsünü yaratmış. Düşününce taşlar hemen oturuyor yerine değil mi?

Neyse, Miyamoto, *Donkey Kong*'la oyun dünyasının en ikonik karakterlerini yaratmakla kalmadı, aynı zamanda oyunlarda hikâye anlatımı konusunda da yeni bir devir başlattı. *Colossal Cave Adventure*, *Adventure* gibi daha ilkel örnekleri bir kenara koyarsak ilk kez hikâye anlatma derdi olan bir oyun ortaya konulmuş diyebiliriz *Donkey Kong*'da. Bir başka ilginç bilgi: *Donkey Kong* tamamlanıp da yayınlanmak üzere Amerika'ya yollandığında bazı Nintendo çalışanları bu oyunun şirketin sonu olacağını düşünmüş. Eheheh.

Donkey Kong'un iki oyunu daha çıkıp hepsi büyük başarı elde ettikten sonra Miyamoto, oyuncuların yine *Donkey Kong* serisinde tanıştığı Mario karakterine daha fazla odaklanmaya karar vermiş. Mario'nun ikiz kardeşi Luigi'yi de ilk kez gördüğümüz *Mario Bros.*'un arcade makinelerine çıkışı ve müthiş başarılı olmasıyla Miyamoto'nun değeri iyice anlaşılmış ve başında olduğu bir ekip oluşturulmuş. Böylece yepyeni şeyler denemek ve sürekli biriken fikirlerini uygulamak için aradığı ortam hazır hale gelmiş.

Miyamoto'nun sonraki projeleri, Nintendo'nun Amerika'ya olan ilgisiyle paralel biçimde büyüdü. *Super Mario Bros.*, *Star Fox*, *The Legend of Zelda* gibi sektörün en önemli oyunları Miyamoto'nun yaratıcı zihninden çıktı. Pokémon serisinin yaratıcısı Satoshi Tajiri'nin de akıl hocalığını yaptı ayrıca, Pokémon markasının ortaya çıkmasında da payı büyüktür Miyamoto'nun. Bu tarihten sonra da Nintendo'nun her yeni konsolu için ikonik yapımlar üretmeye devam etti ve hâlâ da ediyor.

Miyamoto hakkında söylenebilecek en net şey "oyunları sevdiği" olabilir. İnsanların sevip sevmeyeceğini düşünerek oyun yapmanın doğru olmadığını "ben oynarken eğleniyorsam insanlar da eğlenir" mantığıyla yaklaşmak gerektiğini düşünüyor. "Satacak, popüler olacak bir şey değil, seveceğiniz bir şey yapmalısınız" diyor. Bu mantığın şimdiye kadar gayet iyi işlediğinin kanıtı da Nintendo'nun oyun dünyasındaki şu anki saygın yeridir sanıyorum.

Kariyerine başladıktan sonra hızla yükselen Miyamoto, yaklaşık 15 yıldır direkt olarak oyun yönetmenliği yapmıyor, onun yerine yaratıcı kişi sıfatıyla çeşitli yapımlara destek olmakta. Bugün evli ve iki çocuk babası olan Miyamoto oyun dünyasının en değerli zihinlerinden biri şüphesiz. Kendisinden alışık olduğumuz üzere kaliteli yapımlarını daha uzun süre görmeye devam ederiz umuyorum (hatta belki bir gün yeni fikr-i mülkler, kim bilir?).



ZAMAN ÇİZELGESİ

1977 Miyamoto, Endüstriyel Tasarım bölümünden mezun oluyor ve babası aracılığıyla Nintendo'yla görüşmeye gidiyor. Mülakat esnasında birkaç oyuncak fikrini gösterip Nintendo'da konsept çizer olarak işe girmeyi başarıyor.



1981 Amerika'ya geç giden Radar Scope adlı oyun aradığı ilgiyi bulamayınca firma, üzerinde değişiklikler yaparak ellerindeki aletleri değerlendirmeye karar veriyor. Bu iş için görevlendirilen Miyamoto, kendisinden isteneni daha da ileri taşıyıp Donkey Kong'u yaratıyor ve kariyerinin en önemli adımlarından birini atmış oluyor.



1983 Donkey Kong'un popülerliği, ardından iki devam oyunu daha gelmesine sebep oluyor. Bunlardan sonraysa ilk çok oyunculu Mario oyunu olan Mario Bros. geliyor. Miyamoto'nun en sevdiği karakterlerden biri, Mario'nun ikiz kardeşi Luigi de ilk kez bu oyunda görülüyor.

1985 Japonya'da Famicom olarak geçen oyun konsolu batıya Nintendo Entertainment System adıyla geliyor ve en çok satan oyunu 40 milyonu aşan kopyayla Miyamoto'nun Super Mario Bros.'u oluyor. Miyamoto en bilinen bazı serilerini bu konsolda çıkarırken artık dünyaca tanınmış bir oyun yapımcısı haline geliyor.



1987 The Legend of Zelda yayınlanıyor, dünyanın aklını başından alıp götürüyor.

1990 Super Famicom (batıda SNES) konsolu çıkıyor, çıkış oyunlarından birisi Super Mario World bir kez daha dünyayı kasıp kavuruyor. Miyamoto bu oyunun yönetmenliğini değil yapımcılığını üstlenerek ilk kez bir Mario oyununa imzasını ikinci elden atıyor.



1993 Doğu ve batılı yönetmenlerin birlikte yaptığı ilk oyunlardan biri olan Star Fox çıkıyor, özellikle grafikleriyle oyuncuları büyülüyor. Miyamoto'nun yapabileceklerinin sınırsız olduğu iyice anlaşılıyor.

1996 Nintendo 64'ün çıkışıyla Miyamoto uzun zaman sonra yeni bir oyun olan Super Mario 64'le çıkageliyor. Oyun, tüm zamanların en iyilerinden sayılıyor. İki yıl sonra Miyamoto, İnteraktif Bilim ve Sanat Onur Listesi'ne giren ilk isim oluyor.

RED DEAD REDEMPTION 2

Red Dead'emeyeceğiniz bir teklif...

BURAK EKEN

Hâlâ *Red Dead Redemption*'ı PC'ye bekleyenler var, biliyorum. Evet, aramızdalar, bu yazıyı okuyorlar, görüyorum. Aslında ben de onlardan biriyim, itiraf ediyorum...

RDR'nin üstünden 6 yıl geçti, bir konsol nesli değişti, hatta neredeyse ikinci konsol değişimini yaşayacağız yakında. Ancak umutlarımız bir türlü bitmedi. *Red Dead* hakkında bir damla haber sızsa internette kıyametler kopuyor. Son zamanlarda yine bu tarz ufak sızıntılarla heyecanlandık, hemen teoriler havada uçuşur oldu.

Bu gelişmelerden ilki, birkaç ay önce Reddit'te Danny Ross isimli eski bir Rockstar çalışanının söyledikleriydi. Bir kullanıcının "Danny hadi saçma soru-cevapları bir tarafa bırakalım da önemli konulara gelelim. Rockstar şu an ne üstünde çalışıyor?" Sorusuna *"Really? Dumbass. Really? Two. (Gerçekten mi? Aptal. Gerçekten mi? İki.)"* şeklinde cevap verdi. Kullandığı kelimelerin baş harflerini birleştirip sondaki "iki"yi ekleyince bize *RDR 2*'yi işaret ettiğini anladık.

Aslında serinin ilk iki oyununun ismine bakarsak (*Red Dead Revolver* ve *Red Dead Redemption*) *Red Dead*'in sabit kalıp sonraki sözcüğün oyundan oyuna değiştiğini gördük. Bu yüzden yeni oyunda da *Red Dead Revenge* tarzı bir isim bekliyordum. Ancak *RDR 2* isminin telaffuz edilmesi, bu yeni oyunun *Redemption*'la doğrudan bağlantılı olacağı anlamına gelebilir. Zira yeni oyunun hikâyesiyle ilgili sızıntılar da kahramanımızın yine John Marston olacağı yönünde. Hatırlarsanız *Redemption*'da John biraz yaşını almaya başlamış, olgun, yaşanmışlıkları olan, çoluğa çocuğa karışmış bir adamdı. Oyunda da eski dostları ve eski düşmanlarıyla karşılaşıyordu. Söylentilere göre *RDR 2*'de John'un gençliğine, *Redemption*'ın öncesinde yaşadıklarına tanık olacağız.

Geçtiğimiz aylarda sızan bir haritaya göre de yeni oyun, *Redemption*'ın geçtiği yerin kuzey doğusunda geçecek). Ve *Redemption*'da gördüğümüz birkaç yer de (Great Plains gibi) haritanın güney batısında olacak. Bu gelişme, yeni oyunun *Redemption*'la bağlantılı olacağını da doğrular nitelikte. Ayrıca *Redemption*'ın haritasıyla bu sızan haritayı birleştirince görüyoruz ki yeni oyun alanımız net bir şekilde daha büyük olacak.

Bir diğer sızıntı ise inanılmaz bir araştırmacılığın sonucunda düştü. Eski bir Rockstar çalışanının sitesini kurcalayan bir meraklı, sitenin bir köşesinde küçük bir Vahşi Batı görseline rastlıyor. Görselin kodlarını karıştırarak resmin büyük boyutlu hâlini bulan arkadaşımız, köşesinde *"Red Dead Redemption"* yazan ancak *Redemption*'da olmayan kalitede bir ekran görüntüsüne rastlı-





RDR 2'de John'un RDR'den önce yaşadıklarına tanık olma ihtimalimiz yüksek

ROCKSTAR'IN YAPTIĞI TEK ŞEYİN GTA V'İ GÜNCELLEMEK OLDUĞUNU SANMIYORDUNUZ, DEĞİL Mİ?

yor. Bunun Reddit'te yayınlanmasıysa bir anda *Redemption Remastered* söylentilerinin patlamasına sebep oldu tabii. Rockstar'ın yeni *Red Dead*'den önce yeni konsollar ve belki de PC için *Redemption*'ın remastered sürümünü yaptığı teorileri ortaya atıldı. Hatta bunun üstüne E3'te Rockstar'dan bir *Red Dead* duyurusu gelir mi diye bekledik ancak maalesef Rockstar bir fuarı daha boş geçti.

Şimdi bu bilgileri derleyerek bir tahmin yürütelim. Öncelikle Rockstar yılda bir oyun çıkaran bir firma. Geçen nesli hatırladığımızda sırayla *GTA IV*, *Midnight Club L.A.*, *Red Dead Redemption*, *L.A. Noire*, *Max Payne 3* ve *GTA V*'i çıkardılar. Her yıl bir oyun çıkararak PS3-X360 neslinin sonuna geldiler fakat yeni konsollar çıkınca bir durup yeni neslin oturmasını beklediler. Diğer firmaların iddialı oyunları bir bir hayal kırıklığı yaratırken Rockstar bu süreyi *GTA V*'i yenileyerek ve güncel tutarak geçirdi. 2014'te yeni konsollara, 2015'te ise PC'ye çıkararak *GTA V*'i adeta yeni nesle ısınma aracı olarak kullandılar. Fakat 2016'ya geldiğimizde Rockstar'ın henüz duyurulmuş bir oyunu yok. Söylentilere baktığımızdaysa yakında çıkması en muhtemel Rockstar oyunu yeni bir *Red Dead* olacak gibi görünüyor. Bu oyun *Redemption*'ın remastered sürümü mü olur, yeni bir oyun mu olur; zamanla göreceğiz. Çok fazla bekleyeceğimizi de zannetmiyorum.



Sizce de ilk oyuna ait olamayacak kadar temiz durmuyor mu bu görsel?



ÇALIŞANLARINIZA İYİ DAVRANIN

Reddit'te, eski bir Rockstar çalışanı tarafından ortaya çıkan bir diğer sızıntı oyunla ilgili pek çok bilgi verdi. Buna göre 3 farklı karakterden birini seçebileceğimiz, oyunda kendi evimizi alabileceğimiz, atımızın cinsini ve rengini değiştirebileceğimiz iddia ediliyor. Oyunun GTA V'e daha yakın bir oynayış sunacağı da belirtilmiş. İşin ilginç yanıysa sızıntıyı gerçekleştiren kişinin bunu neden yaptığını açıkladığı şu cümle: "Bunları size anlatıyorum çünkü eski patronum şerefsizin tekiydi."



YOUR EXTRA LIFE IS IN TURKEY





GAMESCOM'DA TÜRKİYE YILI

Geçtiğimiz yıl Kasım ayında Türkiye oyun sektörü için çok özel bir hayırlı gelişmeler olmuştu hatırlarsanız. Hatırlamayanlar için tekrar hatırlatalım; Kristal Piksel Oyun Ödülleri verilmeden önce DOGED – Dijital Oyun Geliştiricileri Derneği ilk sürprizini açıklamıştı ve üstlenmiş olduğu ulusal temsilcilik rolüne paralel olarak adını Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) olarak değiştirme kararı almıştı.

Sürprizler bununla da bitmedi ve Avrupa'nın en büyük oyun fuarı olan ve geçtiğimiz yıl 350.000 kişiyi aşan ziyaretçi sayısıyla Gamescom'un 2016 yılında partner ülkesinin Türkiye olduğu açıklandı. Her yıl farklı bir partner ülkesi olan Gamescom'un ülkeler standlarının bulunduğu alandaki en büyük yer bu yıl Türkiye'ye ait ve hem ülkemizde hem de yurtdışında büyük bir heyecanla karşılanan bir haber bu.

Geçtiğimiz ay, Gamescom fuarının organizatörleri Koelnmesse GmbH ve Alman İnteraktif Eğlence Yazılımları Derneği (BIU)'nun ev sahipliğinde düzenlenen basın toplantısında Türkiye'yi temsilen bulunan TOGED, ODTÜ TEKNOKENT ve Elektrik Elektronik ve Hizmet İhracatçıları Birliği (Turkish Electro Technology – TET), Partner Ülke'nin taşıyacağı temaları duyurdu. Bilgisayar oyunlarının kültürlerarası birleştirici gücüne ve bağımsız geliştiricilerin oyun sektöründeki önemine dikkat çekilecek olması birinci hedef.

TOGED Danışma Kurulu Başkanı Tuğbek Ölek, dünyanın dört bir yanındaki oyuncular ve oyun geliştiricilerin aslında birbirilerinden bir farkı olmadığını ve birliğini kaybeden bir dünyada bu ortak kültürün çok önemli bir birleştirici rol üstlenebileceğini belirtiyor.

ODTÜ Teknokent Program Yöneticisi Özgür Karayalçın ise bağımsız geliştiricilerin Türkiye standında çok özel bir yeri olduğunu vurgulayarak, Türkiye'de Ekonomi ve Kalkınma Bakanlıkları başta olmak üzere, pek çok devlet kurumu oyun sektörünü direkt olarak desteklediğini, bu desteklerin de diğer ülkelerden farklı olarak, öncelikle bağımsız geliştiricileri destekleyecek şekilde tasarlandığının altını çiziyor.

Türkiye'deki oyun geliştirme pazarı her geçen gün daha da iyiye gidiyor. 2015 yılında bu pazarın büyümesi ikiye katlandı ve devlet destekleri sayesinde de hızla büyümeye devam ediyor. Bu yıl da Gamescom partnerliğiyle uluslararası farkındalık epey artacak gibi görünüyor.

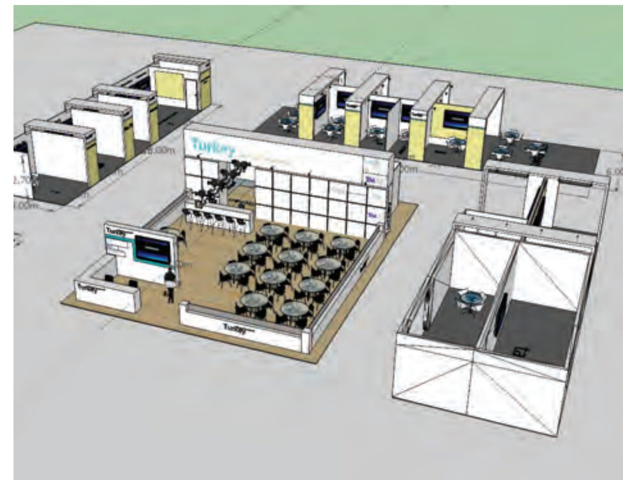
GAMESCOM'DA NELER OLACAK?

16-21 Ağustos tarihleri arasında Almanya'nın Köln şehrinde gerçekleşecek olan Gamescom'da Türkiye, 750 metrekarelik alanı ile ülke standları arasında en büyük yere sahip olacak. Türkiye ülke standında kimlerin yer alacağından da bahsedelim hemen:

Taleworlds, Alictus, Seti Media, Old Mustache Game Works, Melodika, Sanlab, Oyun Döngüsü, UDO, MagicLab, Hologram, Kodobur, Gram Games, PayByMe, Gaming İstanbul, Simsoft, Zibumi, YD Yazılım, Mildmania, RealityArts Studio, 23 Studios, Gamelooper şirketleri de Türkiye standında dünyanın en önemli sektör profesyonellerini ağırlayacak.

Ülkemizdeki yazılım ve oyun firmalarının yanı sıra ODTÜ Teknokent ve Ankara Kalkınma Ajansı ve TOGED de alanda Türkiye'yi temsil edecek.

Bunun dışında katılımcı firmalar Gamescom'un kendi önemli etkinliklerinde de yer alacaklar. Gamescom Women in Tech Day ve Gamescom License Day boyunca katılımcı firmaların temsilcileri workshop'lara ve konuşmalara katılacak. **-Tarık**



Ülkemizin Gamescom 2016'daki alanı teorik olarak böyle görünecek. Gelecek sayıda gerçek fotosunu da paylaşırız yine buralarda.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

HAYIR, TANRILIK KOMPLEKSİNE EL ATMIŞ OYUNLARA TOPLU GÖSTERİM YAPMAK GİBİ BİR NİYETİMİZ YOKTU!







TÜR: FPS **YAPIM:** Blind Squirrel **DAĞITIM:** 2K Games **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Eylül 2016

BIOSHOCK THE COLLECTION

İtiraf edin. Siz de özlediniz!

"Remaster" olayı oyun piyasasının paragözlüğü arttıkça daha popüler hale geliyor. Yeni oyun fikri bulmak ya da özgün bir seri yaratarak risk almak yerine, zaten oyuncular tarafından sevilip kabullenilen yapımları süslüyor, yeni nesil konsollara uyarlayarak unutulmaya yüz tutanları yeniden satmaya çalışıyorlar (çakallar!). Bir yandan son nesil konsol oyuncularının da eski klasikleri cihazlarına uygun bir görüntü kalitesiyle oynayabilmesi güzel şey tabii, ama bu yeniden düzenlenmiş yapımlar her şeye rağmen para tuzağı gibi görünmüştür hep gözüme. *BioShock: The Collection* da muhtemelen öyle. Ama olaya duygusal baktığımdan olsa gerek hiç umursamıyorum öyle oluşunu.

BioShock: The Collection, üç *BioShock* oyununu ve tüm DLC'lerini kapsayan bir paket. İlk iki oyunun görselliği tamamıyla yenilenip, dokuları güzelleştirilip son nesil konsollara uygun hale getirilmiş. Son oyun olan *BioShock: Infinite* ise herhangi bir görsel geliştirme olmadan dâhil olacak koleksiyona, ki herhangi bir geliştirmeye ihtiyacı olmadığı konusunda sanırım çoğunluk hemfikirdir. Hala taş gibi oyun sonuçta. Ha bir de bu fikrin nasıl oluştuğunu anlatan "Director's Commentary: Imagining BioShock" adında bir video serisi var *The Collection* içerisinde. Paketin en güzel yanıysa şüphesiz ki bu klasikleri oynamaya imkân bulamamış olan oyuncuları da Rapture ve Columbia'nın eşsiz atmosferleriyle tanıştıracak olması.

BİR ELMA YERE, BİR ELMA GÖĞE

Bilmeyenler için biraz oyunlardan bahsedelim. 1960 yılında geçen ilk *BioShock*'ta, okyanusun ortasına çakılmış bir uçaktan kurtulan tek kişi olarak kendimizi kısa sürede yer altı kenti Rapture'da buluruz. Rapture, ülkelerin kanunlarından ve sınırlarından uzakta bir ütopya olması için kurulmuş bir şehirdir, buna karşın gördüğümüz şey bir ütopyadan çok distopyayı andırır. Oyun boyunca topladığımız ses kayıtlarıyla şehrin hikâyesini giderek daha fazla öğrenir, bir yandan da içinde bulunduğumuz durumdan nasıl kurtulacağımızı bulmaya çalışırız. Hikâye bazen öyle dönüşler yapar ki anlama hızınız Big Daddy hantallığıyla yarışır.

Rapture şehrinin basık, loş atmosferi sinirleri zayıf insanlar için çok uygun olmayabilir. Buna karşın *BioShock: Infine*'i açtığımızda Rapture'un tam zıttı bir havayla karşılaşırız. Gökyüzünde süzülen panayır şehri Columbia olabildiğince aydınlık, mutlu bir şehir görünümündedir çünkü. Tabii ki kısa sürede harika hikâye örgüsü bizi yerden yere vurur ve hiçbir şeyin göründüğü kadar basit olmadığını öğreniriz. Oyun tarihinin en iyi karakterlerinden bazılarıyla da karşılaşırız *BioShock*'larda. Big Daddy ile Little Sister'ları görüp de ürkmeyen var mıdır örneğin? Ya da Elizabeth'i tanıyıp da sevmeyen? <3

BioShock oyunları FPS türünün de en özgün örneklerinden de sayılabilir diye düşünüyorum. Her oyunda gelişen oynayış elementlerinin yanı sıra komplike dünyaları, akılda kalıcı eşsiz atmosferleri, anlayana verilen sosyal mesajları ve unutulmaz karakterleri olan bir seri bu. Zaten neredeyse her yönüyle ortalamanın çok üzerinde olan bir oyunu, daha da iyi grafiklerle tekrar sunmalarına da kötü gözle bakmak da zor oluyor işte. Daha ürkünç, daha canlı, daha vurucu olarak gelecekse, gelsin tabii ki!

Hiçbir şey olmasa bile, Elizabeth'in hatırına tekrar oynanır yav! **-Tarık**

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Shift **DAĞITIM:** Bandai Namco
PLATFORM: PC, PS4, Vita **ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Ağustos 2016

GOD EATER: RESURRECTION & GOD EATER 2: RAGE BURST







Haydi gelin kafanızı karıştırayım. Şimdi 2010'da Japonya'da PSP'ye çıkmış *God Eater* denen bir oyun var. Sonra 2011'de Batı'ya bunun genişletilmiş versiyonu *God Eater: Burst* çıkıyor. O da PSP için. *God Eater: Resurrection* ise Burst'ün daha da genişletilmiş versiyonu (yeniden yapımın yeniden yapımı gibi yani). Ancak bu kez mobil konsol Vita'ya, PS4'e ve PC'ye çıkıyor.

God Eater 2 ise Japonya'da 2013'te çıktı ve henüz Batı'ya gelmedi. Hatta *God Eater 2*'nin *Rage Burst* adında bir de genişleme paketi var sadece Japonya'da çıkan. Şu an Batı'ya gelmekte olan *God Eater 2: Rage Burst*, hem ana oyunu hem de o genişleme paketini kapsıyor işte. O da aynı gün ve aynı şekilde PC, PS4 ve Vita'ya geliyor.

Peki Japon dostlarımız neden böyle aklımızı karıştırıyor? Çünkü neden olmasın?

Oyun nasıl bir şey peki? Monster Hunter'ları andıran bir şekilde bir avcılık / aksiyon-RYO oyunu *God Eater*'lar. MonHun'ların pek uğramadığı PC ve PS4'te o açığı kapatmak gibi bir niyeti var gibi duruyor. Mükemmel oyunlar olmalarını beklemiyorum (geçen yılki animesi aşmış aksiyona sahipti ama hikâye bayağı uydurmatikti mesela) ama dediğim gibi, bu platformlarda mükemmel hunting oyunları yok zaten. Ortalama üstü kalitede çıkarlarsa türü sevenler seve seve God Eater'ları deneyecektir. **-Ömer**







TÜR: Aksiyon / Hayatta Kalma **YAPIM / DAĞITIM:** No Matter Studios **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belli değil

PREY FOR THE GODS

Ne zaman Kickstarter'da 100 bin doların üzerine hedef koymuş bir oyun görsem istemsizce tıklayıveriyorum üzerine. Zira büyük hedefler arkalarında aynı büyüklükte potansiyel de barındırıyorlar. *Pray for the Gods* için aynı formülün geçerli olduğunu düşünürsek, hedefledikleri (ve nispeten kolayca ulaştıkları) sınırın 300 bin dolar olması birçok şeyi anlatıyor olmalı.

Karla kaplı bir dünyada geçen survival türündeki *PftG*, diğer aksiyon-survival'lardan farklı bir dövüş sistemi vadediyor. Devasa yaratıklarla dövüştüğümüz savaşlar Shadow of Colossus'u andırıyor. Sıradan bir insan boyutlarında olan karakterimizin neredeyse 10 katı büyüklüğündeki farklı farklı yaratıklarla dövüşmek için tepelerine tırmanması gerekecek. Zayıf noktalarını bulana dek ezilmekten de kaçınmanız lazım tabii. Bir yandan soğuktan korunmaya, yiyecek bulmaya ve hayatta kalmaya çalışırken bir yandan da inandığınız tanrılara kafa tutup onları öldürmeniz gerekiyor yani. Kolay iş olmayacağı kesin.

Oyunun ilk halinde 5 boss olacağı söyleniyor. Bu rakam kulağa az gelebilir ama yapımcı ekibin sadece 3 kişiden oluştuğunu da düşünürsek böylesi güzel görünen bir oyunun ortaya çıkması bile büyük bir başarı olacak. Eğer vaat ettikleri şeyleri düzgün bir biçimde vermeyi başarırlarsa şüphesiz göz atılası bir yapımla karşılaşacağız. **-Tarık**



Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!







Daha fazla bilgi için:



groups/oyungezer


youtube.com/oyungezer

twitter.com/oyungezer

facebook.com/oyungezer

oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

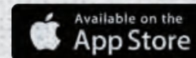


- dukkan.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!

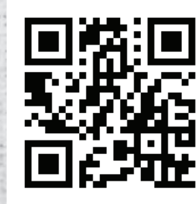
Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir. Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



YILLIK ABONELİK
~~144 TL~~
96 TL








setimedia

dukkan.oyungezer.com.tr

KAPAK
KONUSU

WORLD OF WARCRAFT®
LEGION™

DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLACAK

ALİ SEZGİN



Demon Hunter'lar havada iki kere zıplayıp üstüne bir de süzülebiliyor. Bu sayede hemen hemen her yere çıkmak mümkün.





Devasa online oyunlar (DVO) yaşayan yapımlardır. Doğarlar, oyuncu katılımıyla büyürler ve en sonunda kaçınılmaz olarak ölürler. Bir oyunun ömrü, onun sunduğu deneyimin kalitesiyle eş oranlı gider. Yani oyuncular gemiyi terk etmeye başladılarsa bilin ki o oyun ya eskimiştir ya da yanlış bir yola girmiştir. Piyasadaki sayısız yapımın arasında, ciddi rakamlarda oyuncu kaybetse bile hâlâ tam hız yoluna devam edebilen az DVO kaldı. *World of Warcraft*'sa zaman zaman iniş çıkışlı bir grafik çizse de her zaman sabit bir deneyim sunmayı başardı. Yeni *WoW* olmak isteyen sayısız oyun çıktı. Kimileri onu doğrudan taklit etti, kimileriyse yeni mekanikler ekleyerek aradan sıyrılmaya çalıştı. İşin gerçeği şu ki; taklitçiler zamanla kaybolup giderken, *World of Warcraft* hep yerinde kaldı. Çıkacak yeni *Legion* genişleme paketiyle geçirdiğimiz üç hafta gösteriyor ki, *WoW* daha uzunca bir süre hayatımızda olacak.

Zamanında delilerce *WoW* oynamış, gereksiz raid'ler ve battleground maçları yüzünden sınıfta bile kalmış bir oyuncu olarak ben de ister istemez *WoW*'un eski tadını kaybettiğini düşünüyorum. Oyun eskisine göre daha az sosyal ve neredeyse bütün içerik diğer oyuncularla iletişime geçmeden tamamlanabiliyor. Oyun farklı yerlere gidip arkadaş edinme, onlarla maceralara atılma konseptinden çıkıp sadece eşya toplama ve daha fazla eşya toplama mantığına kaydı ki bundan çoğu oyuncu memnun değil. *Mists of Pandaria* çıktığında umutlanmıştık çünkü son döneminde aşırı sıkıcı olan *Cataclysm*'den sonra bolca aktivite ve yepyeni bir sınıf vaat ediyordu. *Pandaria*'nın oyun sonu içeriği çok ama çok sağlam olsa da, seviye atlama aşaması fazlasıyla bayıktı. Çıkan son genişleme paketi *Warlords of Draenor*'daysa tam tersi bir durum söz konusuydu. Garnizon olayı öyle yanlış yönlere ilerledi ki, çoğu oyuncu garnizonunu terk etmeden bir tarayıcı oyunu oynar gibi minyonlarını görevlere gönderip duruyordu.

Her ne kadar *Warlords of Draenor*'un son günlerine geliyor oluşundan mutlu olsam da, bu paketin doğru yaptığı bir iş de vardı. Eski paketlerden farklı olarak, oyunun ana hikâyesini devam ettirecek olaylar örgüsünü başlattı. Eski gibi "*Burning Crusade*'de Illidan'ı dövdük bu pakette bir başka tehdit var" mantığı artık geçerli değil. *Warlords of Draenor*, gelmiş geçmiş en güçlü Warlock'lardan **Gul'dan**'ın tekrar ortaya çıkmasına ve onun da *Burning Legion*'ı bir kez daha bir tehdit haline getirmesine neden oldu. Yani *Legion*'ın üzerinde durduğu noktaya bir anda gelmedik. *Legion*'ın sunacağı bütün o savaşların ve çatışmanın sonunda, Azeroth üzerindeki güç dengeleri kaçınılmaz olarak farklı bir hale bürünecek. Kahramanlar ölecek, krallıklar çökecek ve belki de taraflar değişecek. Eğer daha parlak zırhlar veya abartılı silahlar ilginizi çekmiyorsa, *Legion*'ı sırf bu yüzden oynayıp bitirmek isteyeceksiniz.

Warcraft filmiyle de dikkatleri üzerine çeken Gul'dan, *Warlords of Draenor*'da Azeroth'un birleşik güçleri tarafından yenilmişti. Yenilen ama yok edilemeyen Gul'dan, alternatif evrenden asıl evrene geçiş yapmayı başarıyor. En az yaratılış kadar eski olan Broken Isles'da Burning Legion'ın 3. istilasını da Gul'dan başlatıyor. Broken Isles şu yalnızca genişleme paketiyle ortaya çıkan kayıp alanlardan biri değil. Özellikle Stormrage ailesi ve Illidan'ın yaşadığı trajedi konusunda önemli olaylara ev sahipliği yapmış bir yer.





Popülerliğini film ile birlikte artıran Khadgar'ı artık daha çok göreceğiz gibi duruyor.

DEMON HUNTER, BEKLEDİĞİMİZDEN ÇOK DAHA BÜYÜK BİR ENERJİ KATMIŞ OYUNA. YETENEK VE HAREKET ÇEŞİTLİLİĞİ DE CABASI.





Elbette 10.000 yılda ortam çok değişmiş. Zaten insan ister istemez "madem bu kadar adadır, şudur budur kara parçası vardı neden kapışıyor bunlar" diye ister istemez düşünüyor. Burası zamanında elflere ev sahipliği yapmış, ilk yaratılış döneminden beri var olan kadim bir mekân. Dolayısıyla elflerden, Vyrkul'lara, Titanlardan bilinmeyen ırklara kadar sayısız tehdidi içerisinde barındırıyor olacak.

Broken Isles o kadar eski ki Azeroth üzerinde buradan haberdar olan kişi sayısı fazlasıyla azdı. Broken Isles yolculuğu, Broken Shores'ta başlıyor. Burada ortak düşmana karşı kenetlenen Alliance ve Horde'un bir kez daha birbirine düşüşünü izliyor olacağız. Çok spoiler vermek istemiyorum, hatta betada önemli anlara ait sahneler ve ara videolar bilerek kesilmişti. Buna rağmen, çok önemli karakterlerin yokluğuyla güç dengelerinin büyük oranda değişeceğini tahmin etmek zor değil. Broken Isles senaryosunun ardındansa nereye gideceğinize karar vermek size kalıyor. *Warlords of Draenor*'da olduğu gibi bütün bölgelere ait hikâyeler ve ilerleyen bir olay kurgusu mevcut. Seçtiniz bölgeler ve oradan alacağınız ödüller seviyenize göre şekil alıyor olacak. Yani hiçbir bölge sizin için fazla güçlü değil, hiçbir düşman da yenilmez olmayacak. Zaten oyunun tamamına baktığımızda 110. seviyeye gelmek için fazlasıyla yeterli içerik var gibi duruyor. Önceki genişleme paketlerinde olduğu gibi bir bölgeyi sevmezseniz onu bitirmeniz gerekmeyecek. Yine de görevler belirli bir kurgu içinde gittiğinden hikâyenin nereye doğru akacağını görmek için bile devam etmek istiyorsunuz. *Legion*'da tüm görevleri yaptığımı söyleyemeyeceğim ancak deneyimleyebildiğim kadarıyla oldukça eğlenceli bir seviye kasma macerası bizleri bekliyor.

Broken Isles'ın bir diğer ilginç detayı da Emerald Dream'in bilinmeyen bir nedenle bazı noktalarda bu dünyaya geçmiş olması. Senaryo bunu açıklayacağı için çok bahsetmek istemiyorum lakin Emerald Dream'i gerçek haliyle ilk defa bu pakette göreceğiz. Legion'dan sonra gelecek Emerald Dream genişleme paketinin adımları bile atılıyor olabilir, kim bilir?

KELEBEK GİBİ UÇAR, ARI GİBİ SOKARIM

Legion gibi bir oyunu oynamak için 2-3 hafta oldukça az bir süre. Ben de bu zamanı mümkün olduğunca gezip görerek ve seriye eklenecek yeni Demon Hunter sınıfını deneyerek geçirdim. Doğru duydunuz, artık Illidan Stormrage gibi bir şeytan avcısı olma fırsatımız var. Black Temple'ın düşüşünün ardından hapsolan Demon Hunter'lardan biri olacağız. Bir şekilde özgürlüğümüze kavuştuktan sonra da ırkımıza uygun bir tarafa geçiyoruz. Demon Hunter'lar sadece Blood Elf ve Night Elf olabiliyorlar. Zaten kapalı(!) bir hayat yaşayan Illidan'ın elf dışı bir ırktan iblis avcıları yaratması pek olası değildi.

Demon Hunter'larsa beklediğimden çok daha hareketli ve oynaması eğlenceli karakterler olmuşlar. Savaş esnasında ileri atlayabiliyor, geri çekilip tekrar pozisyon alabiliyorlar. Bu sebeple çok sayıda pozisyon temelli saldırısı ve hasarı fazla ama tutturması güç yeteneği var. Ayrıca otomatik saldırılarından enerji kazandığı için bir sivrisinek misali rakibinin dibinde olması gerekiyor. Neyse ki hasarı engelleyen ve dikkat dağıtan çok sayıda yeteneği de var. Demon Hunter'ların PvP'de özellikle düşük zırhlı büyücü ve şifacıları üzeceğini tahmin ediyorum. Dahası Demon Hunter'lar öldürdükleri düşmanların ruhlarıyla beslendikleri için kalabalık grupları temizlemek veya durmadan farm yapmak çok daha kolay hale gelmiş. "Kesip biçeyim, ilerleyeyim, sonra arada yine keseyim" kafasındaki oyuncular Demon Hunter'ları kaçırmak istemeyeceklerdir.

KAZANMANIN ÖDÜLÜ MUTLULUK

PvP demişken; *World of Warcraft* PvP'si her zaman biraz sorunlu olmuştur. Çünkü eşya dağıtımının neye göre yapılacağı, PvE içeriğe odaklanan oyuncuların PvP yapıp yapamayacağı gibi sorunlar mevcuttu.

Silahlarınızı sınıf merkezindeki örslerde güncelliyorsunuz. Yani silah her seviye atladığında sınıf salonlarına dönmek mantıklı.

Blizzard, 3. Honor sistemi düzenlemesiyle eşyalardan çok aktivitenin kendisine önem veren bir PvP modu getirmiş oldu. Burada kazanılan honor puanları eskisi gibi eşya ve ekipmanlar için değil, yeni yetenekler açmak üzere kullanılacak. Bu yetenekler sadece PvP modunda kullanılabilecek ve oyuncuya avantaj veren şeyler bunlar olacak. Maç kazandıkça gelen seviyeleri isterseniz baştan başlatabiliyorsunuz da. Bu size at, silah transmog'ları veya karakter portresi olarak geri dönüyor.

Oyunun genel alanları da *Warlords of Draenor*'a göre daha başarılı olmuş. Eskisi gibi boş alanlar yerine mutlaka ilginç noktalar ve yapılar çıkıyor her yerden. Dahası seviye kasarken hemen hemen her yerde bir nadir düşmana denk geldim. Bu durumda oyundaki görevinizi bırakıp rotanızdan biraz uzaklaşıyorsunuz ama sonucunda ekstra zırhlardan, pet'lere kadar geniş bir yelpazede ödülleriniz oluyor. Ayrıca vur kır parçala mantığındaki düşmanlardan ziyade ucu ucuna kazanacağınız yaratıklarla kapışmak kesinlikle çok ama çok daha eğlenceli. Etrafı gezmenin ödülleri bununla da bitmiyor. Sağa sola bolca serpiştirilen sandıklarda çeşit çeşit ödül ve en önemlisi yeni silahınız için seviye puanları bulabilirsiniz.

EN GÜÇLÜ SİLAH BENDE! HATTA HEPİMİZDE!

Yeni silah demişken artık en azından bir süreliğinde oyundaki silahınızı değiştirme ihtiyacı duymayacaksınız. *Legion*'ın başında



EN HAVALI ARTIFACT SİLAHLAR

World of Warcraft Legion her sınıf ve role uygun bir Artifact silahla geliyor. Ancak oyunun dünyasında ciddi önemi olan efsaneleşmiş silahlardan birine sahip olmak istiyorsanız tercihinizi iyi yapmanız gerekiyor. Legion oyunculara 100. Seviye hazır karakter yaratma şansı veriyorken, biz de sizler için ilgimizi çeken silahları derledik.



ASHBRINGER (RETRIBUTION PALADIN)

Özellikle undead'lere karşı etkisiyle nam salan Ashbringer, Legion ile birlikte Tirion Fordring'den silahı hak eden Paladinlere geçiş yapacak. Ashbringer WoW ile ünlenen bir silah var uzunca bir süre elde edilmesi, en zor silahlardan biriydi. Ashbringer ile Scarlet Monastery'ye girdiğinizde NPC'lerin yine aynı tepkiyi verip vermeyeceklerini en az sizin kadar merak ediyoruz.



FELO'MELORN (FIRE MAGE)

Halk arasında bilinen adıyla Flamestrike, Dath'remar Sunstrider'dan beri hanedan babadan oğula geçen efsanevi bir silah konumunda. Felo'melorn yakın tarihte Anestharian Sunstrider tarafından Arthas'a karşı kullanılmış ancak kılıç Frostmourne'un darbelerine dayanamayarak kırılmıştı. Hepimizin favori Blood Elf'i Kael'thas Sunstrider kılıcı bulup tamir ettirip daha güçlü hale getiriyor. Öyle ki Arthas ve Kael bir daha karşılaştıklarında kılıç, Arthas'ın darbelerine dayanıp Kael'in hayatta kalmasını sağlamıştı. Bu güzide kılıcın Blood Elf'ler yerine bir başka ırkın eline geçtiğini görmek üzücü olsa da neler yapabileceğini görmeyi merakla bekliyoruz.



DOOMHAMMER (ENHANCEMENT SHAMAN)

World of Warcraft'ın simge silahlarından Doomhammer, Outland'de elementlerle bir olmak üzere yaratılmış bir silah. Silahın bilinen ilk sahibi Telkar Doomhammer olsa da kökeninin daha eskiye gidiyor olma ihtimali yüksek. Yakın dövüşü seven shamanların Doomhammer ellerindeyken fazlasıyla eğleneceklerinden şüphemiz yok. Lakin bu güçlü silahın Thrall'dan bizlere nasıl geçeceği kafamızı karıştırmıyor değil. Umarım başına bir iş gelmemiştir.

HIGHMOUNTAIN
STORMHEIM
VAL'SHARAH
SURAMAR
AZSUNA
THE BROKEN SHORE

THE BROKEN ISLES

BÖLGELER



BROKEN SHORE
Legion'a adımınızı atacağınız ilk bölge olan Broken Shore'da çok ince temeller üzerinde kurulan Alliance-Horde ittifakının bir kez daha dağıldığını göreceksiniz. 20 şer kişilik iki taraf zaman zaman karşı karşıya gelecek zaman zamansa Burning Legion'ın çıkış noktası olan bu sahilde ortak düşmana karşı savaşacaklar. Bizden duymuş olmayın ama Broken Shore WoW'da son dönemde oynadığımız en heyecan verici deneyimdi.

AZSUNA
Ortadaki karışıklık Burning Legion'ın doğal müttefiklerinden Naga'ları da heyecanlandırmış olsa gerek ki, Kraliçe Azshara ve Naga'ları Yaratım taşlarından birini bulmak üzere bölgeye dadanmış durumda. Sulak alanları ve kahverengi sarı arası tonuyla Azshara bölgesini anımsatan Azsuna, Azshara'nın kendisiyle şiddetli bir kapışmaya ev sahipliği yapacak gibi duruyor.

HIGH MOUNTAIN
Bütün Azeroth üzerindeki en yüksek nokta olan High Mountain, hem Tauranlere hem de Drogbar (Futbolcuyla alakası yok) denilen ırka ev sahipliği yapıyor. Bu bölgeyi ilginç kılan en önemli detay ise Neltharian'un yuvasının burada oluşu. Burada gömülü hazinelerin mi yoksa yepyeni bir tehditin sizi beklediğini inanın şimdilik biz de bilmiyoruz.

STORMHEIM
Vyrkul toprakları Stormheim'da hem Sylvanas hem de Greymane, savaşın kaderini değiştirecek bir eşyanın peşine düşüyor olacaklar. Oyuncuların bu esnada, zorlu testleri geçmeleri kendilerini kanıtlamaları ve Titanlara kadar uzanan bir sır zincirini açığa kavuşturmaları gerekiyor.





VAL'SHARAH
Malfurion'un ilk druid olduğu bu kadim topraklar, tahmin edebileceğiniz üzere Druid'ler için büyük önem taşıyor. Sorun şu ki Xavius buraları ele geçirmiş ve günden günde fel enerjisinin hakim olduğu bir alana çevirmiş. İyiyle kötünün ve sayısız zıtlığın bir arada bulunduğu bu alanı temizlemek muhtemelen o kadar da kolay olmayacak.

SURAMAR
110. seviyeden sonra ulaşılabilen Suramar, Malfurion Stormrage ve Tyrande'nin eviydi. Son 10.000 yılda sahipsiz kalan bu şehir, şu an fel enerjisinden beslenen büyü kullanıcılarına ev sahipliği yapıyor.







Silahlarınızı sınıf merkezindeki örslerde güncelliyorsunuz. Yani silah her seviye atladığında sınıf salonlarına dönmek mantıklı.

karakteriniz sınıfı ve uzmanlığına uygun bir artifact silah seçecek ve seviye atlama süresince bu silahı güçlendirecek. Bu silahlar aynı kahramanlarınız gibi seviye atlayabiliyorlar ve yeri geldiğinde farklı yeteneklere sahip olabiliyorlar. Bunlar aktif yetenekler olabildiği gibi, normal saldırıları modifiye eden pasif bonuslar da olabiliyor. 110. seviyeden sonra farklı sınıf artifact'lerini de almak mümkün. Ayrıca belirli görev ve geliştirmelere göre görünüşünü değiştirip benzer oyunculardan ayrılabilmek de elinizde. Örneğin bütün retribution Paladin'leri Ashbringer'la gezerken sizinki Unholy Ashbringer modeli olabiliyor. Bunun dışında *Diablo*'dan hatırlayacağınız Rune'ları andıran relic'ler de silahlara eklenebiliyor. Bunlar genel olarak hem yeteneklerin gücünü veya etkisini arttıran bonuslar sunuyorlar, hem de silaha deneyim puanı kazandırıyorlar.

Artifact'lerin bazıları adını ilk kez duymuş olsam da genelde çoğu bir şekilde efsane olmuş silahlar. Zaten son 10 yılda Azeroth'u milyon farklı kötülükten kurtarmış kahramanların hâlâ yerden buldukları çalı çırpıları kullanmaları saçma olurdu. Druid'leri Ursoc'un pençeleriyle veya Shaman'ları Doomhammer'ın ta kendisiyle görmek oldukça hoş bir hava katmış oyuna. Zaten bu silahlar da öyle havadan oyuncunun kucağına düşmüyorlar. Hepsinin ilginç alınma öyküleri var ve bu senaryoları oynamak için bile farklı sınıfları denemek isteyeceksiniz. Artifact silaha sahip olmak ve oyunun her saniyesinde onu geliştirmek, ne yalan söyleyeyim, çok hoşuma gitti. Seviye kasmak, farklı eşyalar ve silahlara kavuşmak da işin zevkli yanlarındandı ama Artifact'ler varken açıkçası eksikliğini aman aman hissetmedim.

Warlords of Draneor'daki kötü uygulanan fikirlerden biri de garnizonlardı. Oyuncuların kimseyi görmeden piyonlarını görev ve altın toplamaya gönderdikleri bu yapılar oyunun özüne de fazlasıyla aykırılardı. Garnizon içinde kaynaklar da çıktığı için oyuncular dışarıya çıkmıyorlar, ara sıra oyuna girerek işlerini garnizon içinde görebiliyorlardı. Şimdiyse bu sistemin yerini sınıf salonları alıyor. Sınıf salonları, garnizonlarda olduğu gibi sınırsız kaynak ve para kazanmak için bir yol değil; aksine faydalı ama olmazsa olmaz denilemeyecek ödüller sunuyor olacaklar. Burada takipçiler yerine şampiyonlar var ve söylediğim üzere getirdikleri ödüller *Warlords*'a kıyasla fazlasıyla sınırlı. Yine de bu şampiyonları zaman zaman görevlerinizde size yardım ederken bile görebileceksiniz. Bu değişiklik fazlasıyla olumlu olmuş. Garnizonları sunduğu çeşitlilik ve farklı oyun elementleri dolayısıyla sevmiştim ancak hâlâ asıl içeriğin dış dünyada olduğunu düşünüyordum. Bu özellik tam anlamıyla kesilmeden, sadeleştirilerek iki tarafın da mutlu olacağı bir sistem yaratılmış gibi duruyor.

Genel deneyim olarak bakmak gerekirse *Legion*'ın hem öyküsel tarafından, hem de sunduğu yeniliklerden fazlasıyla memnun kaldığımı söyleyebilirim. Demon Hunter'ın fazla tuş basmacalı ve dinamik olmasından dolayı tercih edeceğim bir sınıf olduğunu düşünmüyorum ama o da raid'lerde yer bulacaktır fazlasıyla. Bu sefer oyunun gidişatını seviye atlama aşaması değil, oyun sonu içeriği belirleyecek gibi duruyor. Zira çok fazla bilinmeyen var; Gul'dan'ın kaçırdığı Illidan'ın bedenine ne oldu? Maiev bu sefer kimi kovalıyor? Ve hepsinden önemlisi birbiriyle savaşan Azeroth güçleri Burning Legion'a karşı başarılı olabilecekler mi? Eğer Blizzard raid'ler ve oyun içi görevlerle bu sorulara düzgün cevaplar verirse *World of Warcraft: Legion*'ın unutulmaz bir genişleme paketi olamaması için hiç mi hiç neden göremiyorum.

TÜR: DVO **YAPIM:** Blizzard Entertainment **DAĞITIM:** Blizzard Entertainment **PLATFORM:** PC **ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Ağustos 2016

SANAL GERÇEKLİK

HEM GELİŞTİRİCİLERİN HEM DE OYUNCULARIN UZUN YILLARDIR KURDUĞU, DENEMELERİNİ YAPTIĞI VE HER SEFERİNDE GÖRÜNMEZ BİR DUVARA ÇARPIP VAZGEÇTİĞİ BİR HAYALDİ SANAL GERÇEKLİK. BU YÜZDENDİR Kİ 1 AĞUSTOS 2012'DE KICKSTARTER'DA AÇILAN RIFT KAMPANYASI SADECE 1 GÜNDE HEDEFİNE ULAŞARAK O DUVARI AŞTIĞI ANDAN İTİBAREN HER ŞEY ÇOK HIZLI GELİŞTİ. BUGÜN HEMEN HER OYUN-TEKNOLOJİ ÜRETİCİSİ KENDİ VR CİHAZINI, OYUNLARINI MÜKEMMEL HALE GETİRME TELAŞINDA. AĞUSTOS AYINDA 4. YAŞINI KUTLAYAN BU YEPYENİ GERÇEKLİK ARTIK BİZİM OFİSİN DE BİR PARÇASI DURUMUNDA, KENDİSİYLE İLK TEMASLARIMIZIN HİKÂYESİYSE ÖNÜNÜZDEKİ SAYFALARDA...





alve'ın sanal gerçekliği ciddiye aldığını biliyoruz değil mi? Gerçekten ciddiye almaktan bahsediyorum. İşin içine HTC'yi soktuklarında Vive adını alan cihazımız da daha önce Steam VR olarak geçiyordu zaten. Yazılım ve satış ayağını tamamıyla Steam üzerinden yürüten HTC Vive, elinin altındaki her gün genişlemeye devam eden devasa bir kataloğa sahip.

Baştan söylemeli ki Vive, kurması kolay bir cihaz değil. Bir sürü farklı kablonun doğru yerlere girmesi, sürüsüne bereket fişi takacak sayıda priz bulunması ve en önemlisi kurulumu yaptıktan sonra oyun alanı olarak yaklaşık 2 metrekarelik boş bir alan ayarlanması kulağınıza kolay geliyorsa sıkıntı yok ama biz epey boğuştuk kaskı kafamıza geçirene kadar. Önemli parantez: Seçtiğiniz oyun alanı, cihazın bağlı olduğu bilgisayardan çok uzakta olmamalı, zira gerçeklikten kopmak büyük bir kablo yükünü beraberinde getiren bir ödül. Orta sehpalara elveda, kanepeleri de duvarlara yaslayalım lütfen. Neyse ki salonun tüm düzenini bozduk diye terlik fırlatacak kimse olmadığından biz rahat rahat yaptık bu işleri.

Oyun alanınızı belirledikten sonrası oldukça kolay öğreniliyor. Steam üzerinden kumandaların nasıl kullanıldığını ve neler yapabileceğinizi gördüğünüz bir demoyla alete ısınmak pek vakit almıyor. Sonrasındaysa gelsin oyunlar!

Vive'ın en büyük artılarından biri kumandalarının tasarımı sayesinde oldukça serbest hissettirmesi. Ellerinizin bir gamepad'e bağlı olmak yerine serbestçe hareket edebilmesi, VR tecrübesinde çok ciddi farklar yaratıyor. Yazılımına göre değişse de, kumandalarınızı da sanal gerçeklikten görebiliyor olmak ve en hassas hareketlerin bile keskin şekilde algılanması bu hissi kuvvetlendiriyor. Kumanda tuşlarının yerleşimi ve oynadığınız oyuna göre farklı işlevler kazanması sayesinde ergonomi tavan yapmış durumda. Avcunuzun içinde bazen fırçaya, bazen oka, bazen katanaya dönüşen sihirli bir asa var adeta (ve evet, sihirli asaya da dönüşüyor).

Cihazın en önemli özelliklerinden biri de, yerleştirdiğimiz algılayıcılar sayesinde oyun alanında dans bile edebiliyor oluşunuz. Sabit durmak zorunda değilsiniz. Tamam, koşma şansımız da yok belki ama oyun alanınızı ne kadar geniş tutarsanız özgürlüğünüz de o derece artıyor gerçekten. Sadece sağa sola hamle yapmak değil eğilip zıplamak, gerektiğinde geri çekilmek, gerektiğinde ileri uzanmak gibi sizi ayrı bir dünyaya uzatan hareketlere olanak sağlıyor Vive. Kuş kovalayacağım derken annenizin en sevdiği vazoya takılıp takla atmayasınız diye gerçek dünyadaki sınırlarınız da gösteriliyor üstelik. Arada gaza gelip katana sallarken avizeyi indirme ihtimaliniz her zaman var tabii, o konuda dikkatli olmak lazım.

Bazı sorunları da var Vive'ın doğal olarak. Başlığın arkasından çıkan kalın kablo seti pek çok kez ayağınıza dolanacak bir kere, ona alışacaksınız. VR, gözü kapalı güvendiğimiz bir teknoloji haline henüz gelmediğinden kabloya takılıp düşen kimse olmadı ama kendinizi dünyadan tamamen soyutladığınız bir anda, ayağınıza, bacaklarınıza dolanmaya başlayan kablo gerçek hayattaki bir uzantının varlığını hatırlatıp keyif kaçırabiliyor. Bir de cihazı kuşanırken ortaçağ şövalyeleri gibi hissediyorsunuz ilginç bir biçimde. Kumandaları oraya buraya çarpmamak ya da kulaklığı yanlış kulağa takmamak için bir yaveriniz olsa fena olmaz hani. Tek başınıza sanal gerçekliğe girmeye hazırlanmak biraz tecrübe istiyor.

İdeal olmasa da hafif ağırlıktaki başlığı, tanıyabildiği kadar çok serbestlik tanıması, fonksiyonel donanımı ve geniş ürün yelpazesiyle HTC Vive şimdilik sanal gerçeklik cihazları arasında en öne çıkanı gibi. İleride bu durum ne kadar değişir bilemeyiz ama uzun zamandır bu denli yenilikçi bir değişimle karşılaşmamıştık oyun dünyasında. Vive da bu gerçekliğin öncüsü olarak ilerlemeye devam etmek için ihtiyacı olan her şeye sahip gibi görünüyor. **-Tarık**

MİNİMUM SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

■ **EKRAN KARTI:** GeForce GTX 970 / Radeon R9 290 ■ **İŞLEMCİ:** Intel i5-4590 / AMD FX 8350 ■ **RAM:** 4 GB ■ **GÖRÜNTÜ ÇIKIŞI:** HDMI 1.4 / DisplayPort 1.2 ■ **USB GİRİŞİ:** 1 adet USB 2.0 ■ **İŞLETİM SİSTEMİ:** Windows 7 SP1



ELITE DANGEROUS

HTC VIVE DESTEKLEYEN OYUNLAR

- ELITE DANGEROUS
- PROJECT CARS
- EVE: VALKYRIE
- WAR THUNDER
- DOTA 2
- FALLOUT 4 *(YAKINDA)*
- DOOM *(YAKINDA)*

Vive'ı diğerlerinden ayıran en önemli özelliği, yerleştirdiğimiz algılayıcılar sayesinde oyun alanında dans bile edebiliyor olmamız.



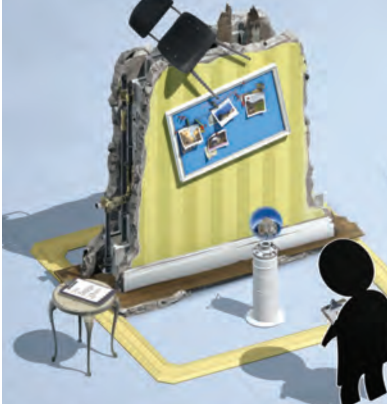
VIVE PARÇALARI

1. HTC VIVE HEADSET: Şimdilik sanal gerçeklik cihazları arasındaki en iyi görüntüyü veren başlık Vive'a ait. Oculus'a benzer şekilde 110 derece görüş açısına sahip bu aletin ekran çözünürlüğü de Oculus ile aynı, yani 1080 x 1200 piksel. 90 Hz görüntü yenileme hızıyla birlikte gördükleriniz gerçek hale geliyor. Başlığın önünde bir kamera ve içerisinde 32 adet sensör bulunuyor. Üzerinde ve yanlarında bulunan ayarlama seçenekleriyle kafanıza tam oturan setin gözlerle temas eden kısmı değiştirilebilir olarak tasarlanmış ki kısa sürede yüzü terleten yapısı sebebiyle bu özelliği çok kullanışlı. Başlığa bağlı olan kulak içi iki kulaklığıysa ses deneyimini tamamlıyor.

2. VIVE CONTROLLER: Vive'a en büyük özgürlüğü veren parçalar belki de bu kontrolcüler. Kolayca ele oturan yapılarıyla her parmağınızın bir tuşu rahatlıkla kontrol edebilmesi sağlanmış. Çember biçimli üst kısmında yer alan sensörlerle sanal gerçeklik içerisinde hassas hareketleri mümkün kılan kontrolcüler, Steam kontrolcüsüne benzer şekilde dokunmatik bir ekrana, arkasında gayet rahat kavranan bir tetiğe ve iki yanında avucunuzu sıkarak basabildiğiniz tuşlara sahip. Wireless kontrolcüler oyun alanı içerisinde nereye uzanırsanız uzanın kolayca algılanabiliyor.

3. BASE STATION: Vive'ı özgür kılan bu iki sensör bir odada karşılıklı ya da aynı hizada kurulabiliyor. 360 derecelik algılayıcıları sayesinde kendinize belirlediğiniz oyun alanının içerisinde, başlık ve kumandalarınız içindeki sensörleri her an takip ederek tam konumunuzu belirliyor. Yaklaşık 30 derecelik bir açıyla kurulması tavsiye edilen sensörler isterseniz duvara, raflara ya da tripodlara sabitlenebilecek özellikte yapılmış.

OYUNLAR



THE LAB

Sanal Gerçekliğin İlk Durağı

VR çıktığından beri adı dudaklardan inmeyen The Lab, her sanal gerçeklik sahibinin denemesi gereken ilk "şey". Kendisine şey diyorum çünkü tam anlamıyla bir oyun değil, bir deneyim alanı The Lab. Etrafta çalışan çöp adamların koşuşturmacası eşliğinde istediğiniz gibi gezebileceğiniz, sağı solu kurcalayabileceğiniz, köpeğinizle oynayabileceğiniz ve daha pek çok atraksiyona girebileceğiniz bir deneyim alanı (özellikle köpüşünüzle ilgilenin, çok sevimli kerata!).

The Lab içerisinde yeterince gezdikten sonraysa asıl eğlenceye adım atma vaktiniz geliyor. Kendisini Steam'in en çok indirilenler listesinde tepeye çıkartan ve bunu yaparken de VR deneyiminizi coşturan mini oyunlarıyla tanış oluyorsunuz. İlerleyen satırlarda toplamda 8 adet olan mini oyunlardan, en dikkat çekici 6 tanesiyle karşılaşacaksınız... **-Enis**



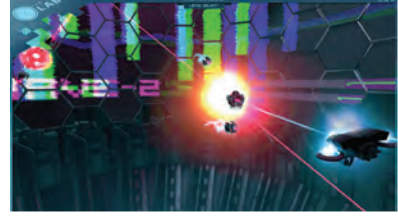
ROBOT REPAIR

VR'ın etkileşim anlamında sınırlarını zorlayan bu yapım, Portal 2'deki Atlas robotunu tamir etmeye odaklanıyor. Kontrollerin akıcılığı ve iyi dizaynı sayesinde etkileşimin doruk noktalarına çıkabileceğinin en iyi örneği; nesnelerle iletişime girdiğimde sanki odamdaki çekmeyi açıyormuşçasına rahattım. Fakat karşımdaki kapıyı açıp 2 metrelik tamir edilmesi gereken robotu görünce altıma edeceğim gerçeğini değiştirmedi bu durum (alışmak gerek sanal ortama.)



LONGBOW

Fiziksel olarak zorlayan VR oyunlarından bir tanesi. Çöp adamların saldırısından kalenizi korumaya çalıştığınız oyunda ana silahınız ok ve yayınız. İşin yorucu kısmıysa devamlı olarak yayı tutmakta yatıyor. Bir tepeden düşmanlara ok yağdırdığınız oyunda yer yer zırhları delmek için oklarınızı alevlendiriyor, yer yer düşmanların açıklarına ince atışlar çalışıyorsunuz. Genel olarak oynaması rahat olsa da okunuzu yaya yerleştirirken algılamaması gibi sorunları da var.



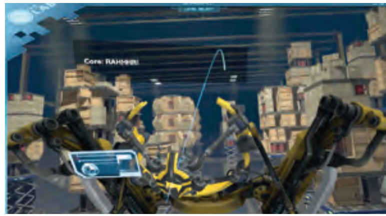
XORTEX

VR'ın sizi bizzat orada hissettirecek oyunlar için uygun olduğunu düşünenlerdenseniz Xortex sizi yanıltabilir. Kabaca Space Invaders'ın 3D hali diyebilirim Xortex için. Oyuncak görünümlü drone'unuzu tek elinizle tutuyor, ardından hem düşman ateşinden kaçıyor hem de düşmanlara mermi yağdırıyorsunuz. Hani küçükken arabalarımızla "vıınn vınn" diye oynar, elimizle uçak uçurur, oyuncaklarımızı birbirine kırdırırdık ya; hah işte, bu da onun yetişkin versiyonu gibi.



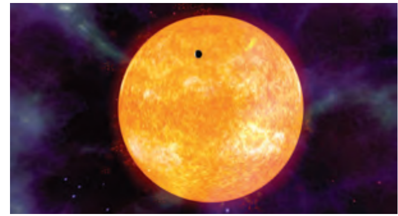
SECRET SHOP

Özellikle DotA oyuncularının hoşuna gidecek Secret Shop isimli bu mini oyunda, DotA 2'nin meşhur karakteri Shopkeeper'ın odasına giriyorsunuz. Etrafta göreceğiniz tüm nesnelerin DotA ile ilişkisi olması dışında, Shopkeeper ile yüz yüze konuşmak ve etraftaki gizleri keşfetmek adına hoş bir deneyim sunuyor mini yapımımız.



SLINGSHOT

Beni en çok güldüren oyunlardan biri oldu Slingshot. Özünde bir Angry Bird kendisi; mancınığa yerleştirdiğiniz toplar ile etraftaki objeleri yıkıyorsunuz. Fakat o topların (kendileri birer "core") konuşmaları ve hepsinin farklı karaktere sahip olmaları olayı bayağı eğlenceli hale getiriyor. VR'la fizik motoru şov görmek isteyenlerin ayrıca hoşuna gidecektir.



SOLAR SYSTEM

VR'ın öğretici gücüne tanık olun! Artık Dünya'nın dışına çıkma, içerisinde bulunduğumuz güneş sistemine ve oradaki gezegenlere yakından bakma şansına sahibiz. Hem de gezegenleri elimize alıp sağa sola fırlatabildiğimiz bir oyunla! Aslında Solar System oyundan çok bir deneyim. VR'ın eğitim alanındaki geleceği açısından öncü bir proje.

■ **NOTU:** ★★★★★ ■ **YAPIMCI:** VALVE ■ **FİYATI:** ÜCRETSİZ

JOB SIMULATOR

Gerçek iş hayatının bire bir yansımasını yaşatan bir yapım. Tıpkı gerçekte olduğu gibi araba motorlarındaki patatesi çıkarıp yerine durasel pil takıyoruz, masamızdaki kahve kupalarını iş arkadaşlarımızın kafasına atıyoruz vs. Son derece manasız ama öte yandan manasızca eğlenceli minik bir yapım. Ofis çalışanı, araba tamircisi, market görevlisi veya aşçı olabiliyorsunuz. **-Ömer**

NOTU: ★★★☆☆
YAPIMCI: OWLCHEMY LABS
FİYATI: 49 TL









VACATE THE ROOM

Son zamanlarda neredeyse her mahallede bir kaçış oyunu varken neden VR'da da olmasın? Aslında oyunun daha iyi bir fizik motoruna ihtiyacı var. Masanın üzerine koyduğunuz bir obje bir anda "Philadelphia Deneyi"ne dönüşüyor. Bu olaylar ne kadar canınızı sıksa da oyun sizi kendine bağlamasını da biliyor öte yandan. Bunun sebepleri; kaçış oyunlarının konsept olarak sanal gerçeklik için biçilmiş kaftan olması ve atmosfere cidden kendinizi kaptırmanız. **-Emre**

NOTU: ★★★★☆ **YAPIMCI:** HEIKO HOSHI **FİYATI:** 10 TL

HORDEZ

VR oyunları arasında belki de günümüz oyunlara en yakın isim HordeZ. Aslında tür olarak bir rail-shooter; karakteriniz kendi kendine ilerlerken dar bir alanda hareket edebiliyor, iki elinize de silah alarak akın akın gelen zombi dalgası arasında sağ kalmaya çalışıyorsunuz. 10 haritasıyla da ömrünü diğer VR oyunlarına nazaran daha uzun hale getiriyor. Birkaç sene sonra adını iyi VR oyunları arasında anmayacak olsak bile şu an için elimizdeki en "oyun"a yakın şey **-Enis**

NOTU: ★★★★☆ **YAPIMCI:** ZENZ VR **FİYATI:** 25 TL

SPACE PIRATE TRAINER

Adını duyduğunuzda aklınızda bir sürü şey canlanıyor değil mi? Space Pirate Trainer o aklınızda canlananların hiçbiri değil. Ortada sabit bir şekilde durup önünüzde dalga dalga yükselen ve size ateş açan top şeklindeki drone'ları vuruyorsunuz. Elinizdeki silahın atış şeklini değiştiriyor, diğer elinize ister ikincil bir silah, ister kalkan alıyor; arada sağa sola sekip mermilerden kaçıyor, çevrenizde uçuşan düşmanları avlıyorsunuz. Başta eğlenceli de biraz çabuk sıkıyor. **-Tarık**

NOTU: ★★☆☆☆ **YAPIMCI:** I-ILLUSIONS **FİYATI:** 24 TL



POOL NATION

Çok net söylemek gerekirse HTC Vive'ınız varsa Pool Nation'ınız da olmak zorunda. Bilardonun sanal ortama bu kadar başarılı uyarlamasını kesinlikle beklemiyordum. Elbette gerçeği gibi değil, topa vuruş hissi olmadan hep bir şeyler eksik ama daha iyisinin mümkün olabileceğini de şu an hayal edemedim. Sanal ortamda ıstaka sallama hızı, topun neresine vuracağınızın isabetini alma gibi şeylere alışmak bir yarım saat - bir saatinizi alır, sonrasında ister yapay zekâyla mücadele edin, isterseniz gayet sorunsuz çalışan multiplayer maçlara girin. Evinize bilardo masası alamıyorsanız, etrafta düzgün bilardo salonu yoksa, oynayacak arkadaşınız yoksa vs. ikinci en iyi şey bu. Oyundaki bar ortamı da şahane bu arada. **-Ömer**

NOTU: ★★★★★ **YAPIMCI:** CHERRY POP GAMES / PERILOUS ORBIT **FİYATI:** 31 TL



FINAL APPROACH

Askeri bir üs olarak kullanılan bir adada uçak ve helikopterleri sağ salim piste indirmeye çalıştığımız şirin mi şirin bir oyun. İşin içinde uçaklar olunca insanın aklına hemen Flight Simulator tarzı ciddi oyunlar geliyor ama hayır, Final Approach daha ziyade çocukken salondaki halının üstüne dizdiğiniz maket uçaklarla oynadığınız türden bir oyun. Ve bu hissi o kadar iyi veriyor ki kafanızdaki sanal gerçeklik kaskını unutturuyor. Havadaki uçaklardan birini seçiyor, parmağınızla güvenli bir rota çizerek onu piste indirmeye çalışıyorsunuz. Çeşitli zorluklar da çıkıyor karşımıza elbette; pist zaman zaman işgalci martılar yüzünden kullanılamaz oluyor, uçağınız acil inişe geçmeden önce gidip pisti temizlemeniz gerekiyor, yanarak inen uçaklarınızı da piste gidip söndürmezseniz patlıyorlar... Çok fazla atlayıp zıplayacağınız bir oyun değil Final Approach ama görevler ilerledikçe aynı anda çözmeniz gereken sorun sayısı kontrolden çıkıyor ve hepsine birden yetişeceğim derken ter dökmeye başlıyorsunuz. Bir yandan çok eğlenceli, bir yandan fazlasıyla zorlu. **-Serpil**

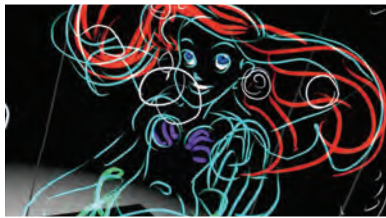
NOTU: ★★★★★
YAPIMCI: Phaser Look Interactive
FİYATI: 39 TL



BUDGET CUTS (DEMO)

Bir MGS veya Splinter Cell kadar olmasın fena olmayan gizliliğe dayalı aksiyon oyunu. Elimizdeki silahımsı zımbırtıyla etrafa ışınlana ışınlana ilerliyoruz. Oyun FPS görünüme sahip olmasına rağmen baş dönmesi olmuyor bu nedenle. Etrafta devriye gezen robotları atlatarak kilitli kapıları açıyor, yolumuzu buluyoruz. Gerekirse fırlatma bıçağı, crossbow gibi silahlarımıza da başvurabiliyoruz. Oyun henüz çıkmadı ama demosundan iyi bir şey çıkacağı açıkça görülebiliyor. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** NEAT CORPORATION **FİYATI:** ÜCRETSİZ



GOOGLE TILT BRUSH

Tilt Brush'ın vaadi bir oyunun verebileceğinden çok daha fazla. Bir elinize istediğiniz şekle ve boyuta girebilen büyülü bir fırça, ötekineyse var olan tüm renkleri kapsayan bir palet verip, dünyayı da tuvaliniz haline getiren bir program bu. Tetik tuşuna basarak çizmeye, boyamaya başlıyorsunuz ve sizi sınırlayan neredeyse hiçbir şey yok. Çizgilerinizin hacim eksikliği ve katmanların olmayışı sorunları da giderildiğinde sanal gerçekliğin en yaratıcı programı olacaktır şüphesiz. **-Tarık**

NOTU: ★★★★☆ **YAPIMCI:** GOOGLE **FİYATI:** 49 TL



HOLO POINT

Basit şeylerin de eğlenceli olabileceğinin sanal gerçeklikteki kanıtına bakıyorsunuz. Holo Point, etrafınızdaki mavi kutucuklara bir kumandanızı yay, diğerini ok olarak kullanarak hayali oklar attığınız bir oyun. İşin ilginç yanıysa şu; o kutucuklar bir süre sonra sararıp turuncuya dönüyor ve üzerinize kendi mermilerini atıyorlar. Bunlardan gerek eğilerek, gerekse bir adım atarak kaçınmanız gerekiyor. İlk bakışta tahmin edemeyeceğiniz kadar ritmik ve eğlenceli. **-Tarık**

NOTU: ★★★☆☆ **YAPIMCI:** ALZAN STUDIOS **FİYATI:** 24 TL



OUT OF AMMO

Sanal gerçekliğin strateji türünde nasıl olacağını görmek için iyi bir örnek Out of Ammo. Askeri birliklerimizin başına geçtiğimiz, hatta yeri geldiğinde strateji ekranından çıkarak direkt olarak askerin gözünden gördüğümüz bir yapımla karşı karşıyayız. Yani elimizde işin VR deneyimini daha iyi yansıtmak için hem RTS hem de FPS olabilen bir oyun var. Strateji oyunlarının klasiği olan kule kurmak, adam basmak, üssü güçlendirmek gibi olayların yanında bastığınız adamları seçerek anında FPS kamerası eşliğinde savaş meydanına inebiliyorsunuz. Basit grafikleri çok cezbedici olmasa da ortama olan hâkimiyetiniz sebebiyle VR'ın strateji alanında iş yapabileceğinin iyi bir örneği olmuş Out of Ammo. Fakat yine de siz daha iyisi için beklemede kalın... (Bu arada oyunun yapımcısı DayZ'yi yapan Dean Hall arkadaşımız). **-Enis**

NOTU: - (ERKEN ERİŞİM) **YAPIMCI:** ROCKETWERKZ **FİYATI:** 31 TL



WALTZ OF THE WIZARD

Adından da belli olduğu gibi biz bir büyücüyüz. Oyuna başlar başlamaz da bunun net bir şekilde farkında ve etkisinde oluyoruz. Önce içinde bulunduğumuz şato benzeri mekânın çatı katını hayranlıkla izleyip sonra da önümüzde büyülerimizi yapabildiğimiz bir masamız olduğunu fark ediyoruz. Neredeyse alanda bulunan her objeyle etkileşim halindeyiz ve masamızda bulunan objeleri belli objelerle birleştirdiğimizde elde ettiğimiz büyüleri bulunduğumuz alan içinde kullanabiliyoruz. Mesela şekil değiştirme büyüsünü etrafımızda bulunan her objeye uygulayarak bir tahta parçasını kelebeğe dönüştürebiliyoruz. Ayrıca oyunun atmosferine de diyecek yok gerçekten. İlk nesil VR oyunlarının en keyiflisi olabilir Waltz of the Wizard. Aynı zamanda kendisi en çok vakit geçirdiğim oyunlardan biri oldu. **-Emre**

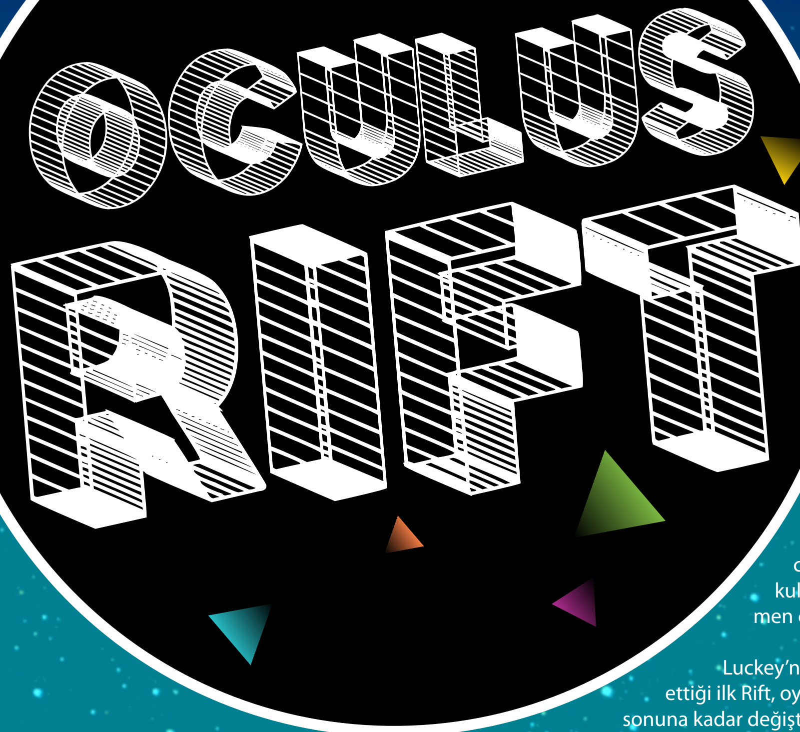
NOTU: ★★★★★ **YAPIMCI:** ALDIN **FİYATI:** ÜCRETSİZ



NOLIMITS 2 ROLLER COASTER SIMULATION

Sadece Vive kaskı yetmez, bir de kova gerekiyor NoLimits 2 için. Çünkü kusma ihtimaliniz var. Eğer lunaparkta roller coaster'lara iç geçirerek bakıyor ama bir türlü cesaret edemiyorsanız (kısa yaşam hikâyem) şahane bir deneyim bu. Özellikle ilk birkaç seferde allak bullak ediyor insanı. Kullanıcılar tarafından hazırlanan parkurların büyük bölümü biraz kısa ve heyecansız olsa da favori parkurlarınızı bulduktan sonra çok eğleneceksiniz. Özellikle hız ve yükseklik konusunda aşmış bir gerçeklik seviyesini tutturuyor NoLimits 2 ama çok da iddialı konuşmak istemiyorum. Zira anladığım kadarıyla ömrünüz roller coaster arabalarında geçiyorsa bu simülasyon da pek bir heyecan yaratamayacak ama acemiler (ve onları izleyenler) için eşsiz bir eğlence. Bir de kesin kural: Mutlaka ayakta oynayın. **-Serpil**

NOTU: ★★★★☆ **YAPIMCI:** OLE LANGE **FİYATI:** 45 TL





ulus Rift bize sadece yeni bir dünyanın kapılarını açmakla kalmadı, aynı zamanda doğru fikirlerin oyun dünyasında milyar dolarlar kazandırabileceğini de gösterdi. Palmer Luckey, Amerika'nın 40 yaş altı en zengin girişimcilerinden biri olmadan önce pek çoğumuz gibi bir oyuncuydu. Sanal gerçeklik takıntısı sebebiyle piyasada bulabileceği bütün kafaya oturan ekranları (HMD) almış ve eskisinden yenisine bütün VR gözlüklerini test etmiş bir oyuncuydu. Oculus Rift'in bir büyük firmadan değil de, 19 yaşında tek bir gencin kafasından çıkmış olmasının nedeni de bu aslında. Kendisi 3D televizyondan sonra herkesin uzaklaştığı bu fikri benimseyip, geliştirmeyi çok daha basit bir yaklaşımla başardı. Luckey'nin şansı elbette ekranların yeterince gelişmiş ve görüntüdeki bozulmayı düzeltebilecek hale gelmiş olmasıydı. Yani Luckey benzer ürünlerin aksine görüntüyü pahalı lens ve aynalarla değil, yazılımla büküp cihazda ucuz lensler kullandığında bu işi tamamen çözmüştü.

Luckey'nin 300 dolara imal ettiği ilk Rift, oyun dünyasını başından sonuna kadar değiştirecek bir potansiyel ortaya koymuştu. İlk olarak birkaç yatırımcı desteği ile Kickstarter'a çıkan Rift, olağanüstü rakamlar ve kullanıcı desteği alarak varoluşunu garantilemişti. Daha sonra firmanın HTC gibi bir üretim deviyle kapışabilecek hale gelmesiyse, Mark Zuckerberg'in Oculus ofisini ziyaret etmesiyle sağlandı. Zuckerberg, Oculus'un "şimdiye kadar gördüğü en havalı şey" olduğunu söyledi ve kısa süre sonra firmayı 2 milyar dolara satın aldı. Sonrasındaysa Rift, güçlü finansman desteğiyle John Carmack ve sektördeki sayısız ünlü girişimciyi bünyesine kattı, piyasaya çıkan kullanıcı sürümüne kadar giren yola girildi.

Oculus Rift kullanıcı sürümü, özünde Developer Kit 2'nin daha yüksek çözünürlüklü bir ekran ve daha kaliteli parçalarla üretilmesinden farklı bir işleve sahip değil. Elbette bu süre içinde yazılım alt yapısı oturmuş ve oyun desteği artık deneysel yapımlardan çıkıp resmi olarak desteklenen oyunlarla güçlenmiş durumda. Ayrıca zamanında DK2 sahiplerinin çektiği oyun bulmak için site site dolaşma derdi de son bulmuş durumda. Oculus Store gerek filmler, gerekse de oyunlar için oldukça kullanışlı şu anda. Elbette Steam gibi yaygın bir sistem yerine Oculus'un kendi Store'unu kullanması başlarda rahatsız edici gelebilir. Buna rağmen Steam'den de Oculus oyunlarını alıp oynayabiliyor olmamız içinizi rahatlatacaktır.

Cihazı ister istemez HTC Vive ile karşılaştırdığımızda, iki büyük eksiklik göze çarpıyor. Bunlardan ilki Roomscale denilen, alanda gezmeye izin veren teknolojiye (henüz) sahip olmaması. Yani bir araba sürerken direksiyona kafanızı yaklaştırıp göstergeleri inceleyebilirsiniz ama arabadan çıkıp arabanın altına bakma şansınız yok. Aynı şekilde ışınlardan kaçmak, eğilip saklanmak gibi fiziksel aktiviteler Oculus Rift'te fazlasıyla sınırlı durumda. Bir diğer ve daha önemli eksiklikse hareket algılayan oyun kollarının cihazla birlikte gelmiyor oluşu. HTC Vive'ın aksine Rift'in kolları cihaz çıkarken halen tasarım aşamasındaydı. Şu an için cihazı alanlar, beraberinde gelen Xbox One kolunu kullanmak durumundalar. Ancak Rift'in, destekleyen yapımlarda Leap Motion gibi hareket algılama donanımlarını kullanabildiğini söylememiz gerekiyor.

Hareket algılayan kolların eksikliği Rift'in Vive'a göre 200 dolar daha ucuz olmasını sağlıyor. Yani eğer hareket algılama içeren oyunlar ilginizi çekmiyorsa ve daha çok kokpit bazlı yarış ve uzay oyunlarını oynayacaksanız, Oculus Rift uygun fiyatıyla ilginizi fazlasıyla hak ediyor. Oculus, Rift'i şimdilik uygun fiyatı ve bir süreliğine cihaza özel çıkacak oyunlarla (Superhot VR, Giant Cop, Eve Valkyrie, Edge of Tomorrow…) cazip tutmaya çalışıyor. Oculus Motion kolları çıktıktan sonraysa piyasada neler olacağını hep birlikte göreceğiz. **-Ali**

MİNİMUM SİSTEM GEREKSİNİMLERİ

■ **EKRAN KARTI:** GeForce GTX 970 / Radeon R9 290 ■ **İŞLEMCİ:** Intel i5-4590 RAM: 8 GB ■ **GÖRÜNTÜ ÇIKIŞI:** HDMI 1.3 ■ **USB GİRİŞİ:** 2 adet USB 3.0 ve 1 adet USB 2.0 ■ **İŞLETİM SİSTEMİ:** Windows 7 SP1



EVE: VALKYRIE

OCULUS RIFT DESTEKLEYEN OYUNLAR

■ DIRT RALLY ■ ADR1FT
■ ELITE DANGEROUS
■ PROJECT CARS
■ WAR THUNDER
■ ASSETTO CORSA
■ AMERICAN TRUCK SIMULATOR
■ QUAKE ■ EVE: VALKYRIE
■ FLIGHT SIMULATOR X

Eğer hareket algılama içeren oyunlar ilginizi çekmiyorsa ve daha çok kokpit bazlı yarış ve uzay oyunlarını oynayacaksanız Oculus Rift tam size göre.



OCULUS PARÇALARI

1. OCULUS RIFT HEADSET: Oculus Rift kaskı büyünün gerçekleştiği yer. Kaskın içindeki balıkgözü lensler ve göz başına 1080 x 1200 çözünürlük veren ekran, oyunculara 110 derecelik bir sanal gerçeklik deneyimi sunuyor. Cihaz üzerindeki görünmez kızılötesi noktalar sayesinde kamera tarafından kafa hareketleriniz algılanıyor. Entegre gyro sistemin sunduğu sağ-sol, yukarı-aşağı düzlemlerin ötesinde ekrana yaklaşıp uzaklaşmanız da doğrudan tespit ediliyor. Rift üzerinde bulunan entegre kulaklıklar, RealSpace 3D Audio ile görüntüyle uyumlu üç boyutlu ses desteğini cihaza ekliyor.

2. CONSTELLATION: Constellation, Oculus üzerindeki kızılötesi noktaların algılanmasına yarayan bir kamera. Bu kamera sadece kızılötesi noktaları görüp okuyabiliyor. Dolayısıyla kameranın masa başında veya cihazı sürekli görecek bir noktada olmasında fayda var.

3. XBOX ONE KOLU: Bu kolun bildiğimiz Xbox One kollarından herhangi bir farkı yok. Oculus Touch hareket algılama sistemi yetişmediği için firma sorunu Microsoft ile anlaşarak çözdü. Cihaz pille çalışıyor ve kablosuz alıcıya sahip.

4. OCULUS TOUCH: Oculus'un hareket algılayan kolları henüz çıkmadı. Aynı Rift gibi üzerindeki kızılötesi noktalar ve bütünleşmiş gyroskop sistemi sayesinde hareket algılaması yapıyor. Vive'da hareket algılamanın ne kadar fark yarattığını düşünürsek, Oculus Touch'ı hiçbir oyuncunun kaçırmak istemeyeceğine eminiz.

OYUNLAR



THE CLIMB

Kayaya tırmanmaca oyunu. Kayalarda gördüğümüz çıkıntılara doğru kafamızı çeviriyoruz, gamepad'deki tetik tuşlarını kullanarak sağ veya sol elimizle tutunuyoruz, stamina'mızı göz önünde bulundurarak tepeye ulaşmaya çalışıyoruz. İnanın, hayal ettiğinizden daha zorlu. Kafa hareketlerini de aktif kullanmamız gerektiğinden bayağı hareketli bir şekilde oynanıyor The Climb, keyfi yüksek o nedenle. Tutunabilmemiz gerekirken tutunamadığımız durumlar oluyor yalnız, o biraz can sıkabiliyor. Ama yüzlerce metre yüksekte tehlikeli bir iş yaptığımız hissini ve korkusunu güzel veriyor oyun, o da kesin. Yükseklik korkusu olanlara göre kesinlikle değil. Ha bir de Touch çıkınca çok daha iyi hale geleceği de kesin. **-Ömer**

NOTU: ★★★☆☆ **YAPIMCI:** CRYTEK **FİYATI:** 50 $



MYTHOS OF THE WORLD AXIS

Kısa bir bulmaca-platform oyunu. Rift'teki değişik denemelerden biri. Bir zindan ve bu zindanın ortasında iki bileğinden duvara zincirlenmiş devasa bir "şey" var. Zindana inen karakterin amacı iki taraftaki mekanizmaya ulaşarak o yaratığı zincirlerinden kurtarmak. Bu karakteri yönetiyoruz ama oyunu o zincirli devin gözünden görüyoruz. Dev, karakterin gittiği yeri göremeyecek pozisyondaysa da karakterin gözünden etrafa bakıyoruz ve tekrar devin görüş açısına geçiyoruz. Şu hali 15 dakika falan süren, Rift'in yeteneklerini iyi kullanan, gayet enteresan bir tecrübe sunuyor. Biraz geliştirilip uzatılsa taş gibi oyun olur. **-Ömer**

NOTU: ★★★★☆ **YAPIMCI:** ATS KURVET **FİYATI:** ÜCRETSİZ



SHOWDOWN

Bu bir oyun değil, 2 dakika süren video gibi bir şey ama doğrusu Rift'te en hayran kaldığım şey de bu oldu. Sokakta gerçekleşen bir çatışmanın ortasındasınız. Her şey ağır çekimde ve siz de yavaş yavaş çatışmanın içinden süzülerek ileri doğru gidiyorsunuz. Yanıbaşınızdan ağır çekimde geçen kurşunlar, patlamalar, üstünüzden uçan arabalar... Görsellik müthiş, ses yönetmenliği daha da müthiş. 2 dakikalık da olsa elinizi ayağınızı titretecek bir yapım. Fırsatınız olursa kesin deneyin. **-Ömer**

NOTU: ★★★★☆ **YAPIMCI:** EPIC GAMES **FİYATI:** ÜCRETSİZ



FARLANDS

Çok tatlı ve ücretsiz bir yapım. Birinci şahıstan görüyorsunuz oyunu. Etrafta pokémon'umsu sevimli yaratıklar var, siz de etraftan meyve vs. toplayıp bu tipitipleri besliyorsunuz, arkadaş oluyorsunuz falan. Birinci şahıs oynanışın baş dönmesi yaratmaması açısından yürüyemiyorsunuz, haritayı açıp istediğiniz yere ışınlanarak hareket ediyorsunuz. Evet dünyanın en komplike oyunu değil ama ortamlar, yaratıklar falan şahane cidden. Güzel hissettiren oyunlardan. **-Ömer**

NOTU: ★★★☆☆ **YAPIMCI:** OCULUS **FİYATI:** ÜCRETSİZ



EDGE OF NOWHERE

İtiraf etmek gerekirse Rift bizim ofisimizden rüzgâr gibi geçtiği için çoğu önemli yapımı direkt olarak deneyimleme şansı bulamadık. Ama tabii madem kapsamlı bir dosya hazırlamışız, o yapımlardan da bahsetmemek ayıp olur. Ayıp edilmeyesi oyunların başında da tabii ki Ratchet & Clank'lerden, Sunset Overdrive'dan tanıdığımız Insomniac'ın Edge of Nowhere'i var.

Üçüncü şahıs aksiyonu türündeki Edge of Nowhere'de kayıp nişanlısını bulmak için pek de insanın için ısıtmayan yerlere gitmek zorunda kalan Victor isimli bir dostumuzu yönetiyoruz. Aksiyon dedim ama aslında daha çok hayatta kalma - korku türüne kayıyor EoN. Cephanemiz çok sınırlı olduğundan sağa sola taş atarak yaratıkları o tarafa çekmek ve gizlice ilerlemek en çok başvurulan yöntemlerden biri örneğin.

EoN, iyi işleyen mekanikleri, sağlam görselliği, 6 saat gibi Rift oyunları için uzun sayılabilecek bir oyun süresi sunmasıyla ilk göz atılması gerekenlerden şüphesiz. Ama öte yandan ne hikâye açısından ne de oynanış açısından fazla da öne çıkan tarafı olmayan, nispeten sıradan bir oyun olduğunu da yadsımamak gerek. Her şeye rağmen sıradan da olsa Rift ile bir üçüncü şahıs korku-aksiyon oynamak kesin keyifli olacaktır, o da ayrı. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** INSOMNIAC GAMES **FİYATI:** 40 $



LUCKY'S TALE

Üç boyutlu Mario veya Sonic oyunlarına benzer bir platform oyunu Lucky's Tale (hatta yönettiğimiz tilki biraz fazla Sonic esintili belki de). Renkli atmosferi ve rahat oynanışıyla övülüyor. Genel olarak Edge of Nowhere hakkında ne söyleniyorsa, neredeyse bire bir aynısı Lucky's Tale için de söyleniyor aslında: Birkaç saatlik, kısa, çok orijinal bir tarafı olmayan ama özellikle Rift'le oynaması keyifli duran bir yapım. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** PLAYFUL
FİYATI: ÜCRETSİZ



DREADHALLS

Sanal gerçekliğin korku oyunları için on numara bir alan olduğu kesin. Dreadhalls bu pası değerlendirmeye çalışıyor ancak Edge of Nowhere gibi sizi atmosferiyle germekten ziyade "jump scare" dediğimiz taktiği kullanıyor, yani ödlerinizi sağdan soldan beklemediğiniz anda gelen şeylerle patlatmaya çalışıyor. Birinci şahıs kamerasından oynandığından ve normal FPS gibi hareket ettiğinizden uzun süre oynamalık bir oyun olmadığı açık yalnız. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** WHITE DOOR GAMES
FİYATI: 10 $



AIRMECH: COMMAND

Oynayanların övgü dolu cümlelerle andığı bir yapım AirMech: Command. GZS ile MOBA arasında bir oynanışı, C&C ile Starcraft arasında bir görsel tarzı var. Aslında 2012'de çıkmış AirMech'in VR uyarlaması bu oyun ama sıradan bir uyarlama değil. Kutulu strateji oyunu oynuyormuş gibi hissettiren kamerasıyla, menülerinin ve birim kontrollerinin rahatlığıyla ve de derin yapısıyla takdir kazanmış. Strateji seviyorsanız ilk göz atılasılardan. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** CARBON GAMES KURVET **FİYATI:** 40 $



CHRONOS

"Rift'in yeteneklerini sonuna kadar kullanmaya çalışalım"dan ziyade, "Rift'le oynanan iyi ve nispeten uzun bir oyun yapalım" mantığıyla geliştirilmiş Chronos. Sabit kamera kullanan, karanlık, aksiyon-RYO türündeki oyun, dövüş sistemi olarak Zelda'ları andırıyor, Türdeşlerine göre çok uzun ve derin olmadığını ama hikâyesiyle, bulmacalarıyla, aksiyonuyla vs. 15 saat civarı süren iyi bir tecrübe olduğunu söylerler. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** GUNFIRE GAMES
FİYATI: 50 $



ESPER 2

Yeri gelince tamir yeteneklerinizi kullanarak, yeri gelince etrafa bir şeyler fırlatarak bulmacalar çözdüğünüz, oynaması rahat, hafif bir oyun Esper 2. Mizahi, zaman zaman dördüncü duvarı kıran bir tarafı ve kendince enteresan bir hikâyesi de varmış. Mekânlar bayağı çeşitli (tapınaklar, ofisler, su altları vs.), eh bulmacalar da gayet tatmin ediciymiş. Rift'teki bulmaca oyunu açığını iyi gideriyor gibi kısacası. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** COATSINK
FİYATI: 10 $

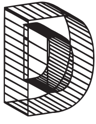


HEROBOUND: SPIRIT CHAMPION

Hani biraz önce Chronos'tan bahsederken Zelda'nın adını anmıştım ya, asıl adı Zelda'yla anılması gereken bir oyun varsa o da Herobound. Yalnızca oynanış tarzı benzemiyor, dünyası, arayüzü vs. de bayağı bildiğiniz Zelda oyunu gibi. Kamera kullanımı da az önce yine Chronos'ta bahsettiğim gibi sabit (yapımcıları da aynı bu arada). Rahat da bir atmosferi ve oynanışı var Herobound'un kısacası. Aksiyon-macera seviyorsanız aklınızda olsun. **-Ömer**

NOTU: - **YAPIMCI:** GUNFIRE GAMES
FİYATI: 10 $





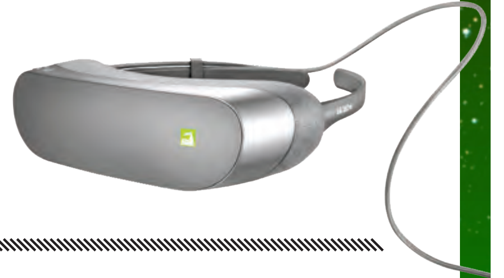
Dünyayı kasıp kavuran sanal gerçeklik bildiğiniz üzere cebimize kadar geldi. Henüz girmediyse bile birkaç yıla kesin girecek. Neredeyse mahallemizde bulunan telefoncularda bile satılan Mobil VR kitleri her mobil markanın amiral gemilerine tahsis ediliyor ve yeni üretilen telefonlarda VR uyumluluğu mühim bir unsur haline geliyor. İşte Bunlardan en iddialı ve farklı olanlarından biri LG G5'in ekip arkadaşı olarak lanse edilen ve sadece LG G5 kullanıcılarına özel LG 360 VR. Peki nedir bu gözlüğü bu kadar farklı yapan. Neden LG 360 VR?

Öncelikle kendisi diğer mobil sanal gerçeklik kitleri gibi telefonu yerleştirme haznesi yok. Durum böyle olunca normal bir gözlükten daha ağır olmuyor aygıtımız. Ortalama ağırlığı 110 gram olan gözlüğümüzü ister misiniz bilmem ama isterseniz yakanıza takıp rahatlıkla dışarıda gezebilirsiniz. Telefonumuzu kendisine USB vasıtası ile bağlıyoruz. Kendisi type c dediğimiz usb giriş türü ki type c'nin avantajı "ters mi taktım, düz mü taktım" derdini ortadan kaldırması. Gözlüğümüzün üzerinde iki adet komut düğmesi var: Biri "OK", biri de "Back" tuşu. Bu tuşlar sayesinde telefonun tuşlarına bağımlı kalmadan temel komutları verebilir, rahatlıkla video, filim izleyebilirsiniz. Kolayca ayarlanabilen lens netliği ve lens konumuyla piyasada bulunan en ilgi çeken mobil VR gözlüklerinden biri kendisi. 960 x 720 piksel çözünürlükte bizleri sanal gerçeklik dünyasına davet eden LG 360 VR'ın satış fiyatı 1200 TL civarında.

Tanıtım videolarında ve LG 360 VR gözlüğünün tasarımında gördüğümüz şey oyun oynamanın ötesinde daha günlük deneyimlere odaklı bir yolun izlenilmiş olması. Zaten mobil cihazlarda oynanacak oyunlar belli bir seviyede tıkanıyor şimdilik. LG bu olayı mı fark etmiş artık yoksa tamamen "biz daha günlük kullanıma uygun bir VR deneyimi yapacağız" diye mi yola çıkmışlar bir fikrim yok. Ama 360 Cam'le çekilen fotoğraf ve videoları izlemek gerçekten keyifli.

Kompakt gözlük ve ekürisi küçük eksikleri olsa bile şimdilik amacına ulaşmış gibi duruyor. Hatta LG 360 Cam'le çekilmiş amatör filmler bile bulmak mümkün. **-Emre**

Kolayca ayarlanabilen lens netliği ve lens konumuyla LG 360 VR, piyasada bulunan en ilgi çekici mobil VR gözlüklerinden biri.



OGZ VR NEDİR? ogzvr.com

Ailemizin yeni üyesi OGZ VR'ı daha önce duymuşsunuzdur elbet. Kendisi de sanal gerçeklik kadar popüler bu sıra (yalan - Ö). Ama aranızda hâlâ duymayan varsa diye tekrar hatırlatalım istedik. PC kısmında Nvidia'nın, mobil tarafta ise Samsung ve LG'nin desteğiyle sanal gerçekliğe dair ne var ne yok derlediğimiz bir portal OGZ VR. En yeni ve güncel sanal gerçeklik haberleri ışık hızında sizlere ulaştırdığımız portalda "VR nedir? Nerelerde kullanılır? Kimler kullanabilir? "Kaç para ulan bi' VR?" gibi soruların cevabı mevcut. Detaylı ve eğlenceli ürün ve oyun incelemelerinin dışında editörlerimizin sanal gerçeklikle imtihanlarına şahit olmanız da mümkün.

Kısacası yepyeni dünya teknolojimiz sanal gerçekliğin içinde ya da dışında olmak istiyorsanız, "sadece Japonlar değil tüm dünya VR'la ilgileniyor, her taşın altından VR çıkacak" diyorsanız, ileride torunlarınıza "buralar eskiden gerçeklikti şimdi ise sanal gerçeklik" demek ve birkaç fiyakalı anı anlatmak istiyorsanız, "aman teknolojiye uzak kalmamayım, benim de VR hakkında fikrim olsun, ortamlarda şekil yaparım" gibi bir düşünceniz varsa, ya da bu teknolojinin dış uzaydan gelen bir nimet olduğunu umuyorsanız OGZ VR sizin için var. -Emre K.

NOT: Mesela Ömer'in klonu olan Ömer 2.0'ın ilk adımlarını sadece OGZ VR'da izleyebilirsiniz. tinyurl.com/ogz106-omer

GEAR VR



Bugüne kadar okuduğunuz sanal gerçeklik çözümleri pahalı geldiyse veya teknolojinin tutup tutmayacağı hakkında şüpheleriniz varsa, gereksinimlerini de göze alarak Gear VR'ın piyasadaki en uygun maliyetli sanal gerçeklik çözümü olduğunu söylemem gerekiyor. Sadece uyumlu bir cep telefonu ve fiyatı 150 liraya kadar düşen bir VR gözlüğü yeterli. Bu iki adımdan sonra sanal gerçekliğe en ucuz yoldan adımınızı atabilirsiniz. Buna adım atmak denebilirse elbette.

Nisan ayında çıktığı gibi Gear VR'ı incelemiş, sınırlı yazılım desteğiyle gelecek vaat eden, ancak sınırlı deneyimler sunabilen bir alet olduğundan bahsetmiştim. Gear VR ile yaptığım sayısız yolculuk ve geziden sonra bu görüşümün büyük oranda değişti doğrusu. Elbette bunda o arada gelen bolca yazılımın da payı var.

Gear VR yavaş yavaş oyun deneyimlerinden uzaklaşırken, muhteşem bir interaktif medya aracı olarak dikkat çekiyor. 360 derecelik videolar, sanal sinemalarda film ve Twitch yayını izlemeceler ve hepsinden önemlisi deneysel filmler ve videolar Gear VR'ı popüler yapacak detayların başında. Otobüslerde veya sınırlı alanlarda o kapalılık hissinden kurtulmak için gözlüğünüzü takıp Gear VR ortamında sanal bir sinemada veya bir açık alanda olmak gerçekten çok iyi geliyor. Evinizde büyükçe bir televizyon yoksa ve Twitch yayınlarını dev ekrandan izlemeyi tercih ediyorsanız da Gear VR doğru çözüm gibi.

Oyunlara gelirsek Gear VR'ın bu konuda sınıfta kaldığını söylemek yanlış olmaz. Oyun sayısı yeterli değil ve olan oyunlar da cihazı yeterince sıra dışı biçimde kullanamıyorlar. Gear VR'ın oyunları oyun kolu destekli ve desteksiz olmak üzere ikiye ayrılıyor. *Minecraft* gibi "derin" oyunlar doğrudan oyun kolu olmadan çalışmazken, *Eve Gunjack* veya *Smash Hit* gibi sınırlı deneyimler sunan yapımlarsa Gear VR üzerindeki dokunmatik yüzeyleri kullanıyor.

Gear VR'ı kullandıkça fark ettiğim kusurlarından biri de kişiyi fazla savunmasız bırakıyor oluşu. Vive ve Rift için de aynısı geçerli elbette ama otobüste veya dışarıda otururken cihazı kullanmak insanda daha büyük bir güvensizlik hissiyatı yaratıyor. Bu da biraz özgüveniniz ve/veya insanlara güveniniz yoksa Gear VR'ı toplu ortamlarda giymenizi zorlaştırıyor.

Çevrede Oculus Rift ve Vive varken, ev içinde Gear VR'ı yalnızca yatakta Twitch ve film izlemek için kullanıyorum diyebilirim. Uygulamaları başarılı olsa da bazılarının ayrıca bir bluetooth gamepad alınmasını gerektirmesi açıkçası hoş bir durum değil. Yani Minecraft oynamak için yanınızda Gear VR'a ek olarak bir de oyun kolu taşımanız gerekiyor, bu saçma. Bu tarz ürünlerin ekstra donanım aldırmak yerine daha kompakt veya paket çözümlerle çıkmasını beklerim.

Gear VR'ın sunduğu VR deneyimi ise, Vive ve Rift'e göre fazlasıyla sınırlı. Ekran kalitesi iyi görsellik sağlıyor sağlamasına ama kafa hareketlerini dışarıdan takip edebilen bir kamera sistemi olmadığı için hareketler sınırlı. Yani kafanızı sağa-sola, yukarı-aşağı çevirirken sorun yok ama bir şeye yaklaşmaya çalışırsanız tepki alamıyor ve doğal yısıyla "oradalık" hissini bozan bir duygu yaşıyorsunuz.

Gear VR kullanmayı çok sevdiğim bir cihaz olmasına rağmen, oyun amaçlı almayı düşünüyorsanız iki kere düşünmenizi tavsiye ederim. Oyunları ve sundukları deneyimler sınırlı olduğu için şimdilik sadece çok sağlam bir medya aracı olarak dikkat çekiyor. **-Ali**

OYUNLAR

MINECRAFT GEAR VR

Minecraft, Gear VR'da beklediğimden çok daha iyi bir deneyim sundu. John Carmack'in de desteği olan yapım, uzak mesafeleri gösteremese de Minecraft'tan bekleyebileceğiniz deneyimi birebir olarak yaşatıyor. Hatta Minecraft'ın bütün mobil sürümleri ortak platformda toplandığında, siz Gear VR gözlüğünüzle bütün sisteme farklı bir açıdan bakabileceksiniz.

NOTU: ★★★★★
YAPIMCI: MOJANG **FİYATI:** 7$

LAND'S END

Mobilde büyük beğeni toplayan Monument Valley'nin yeni oyununun Gear VR'a özel çıktığını biliyor muydunuz? Bakarak oynanan bulmacalarla biraz The Witness'ı andırsa da minimal yapısı ve rahatlatıcı ortamlarıyla oldukça farklı bir deneyim sunuyor. Oyun kolu gerektirmeyen Land's End, biraz kafa dinlemek istediğinizde göz atabileceğiniz eğlenceli yapımlardan bir tanesi.

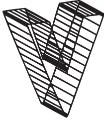
NOTU: ★★★★☆
YAPIMCI: USTWO **FİYATI:** 4$

INTO THE DEAD VR

Into the Dead çıktığı dönemde sunduğu atmosfer ile mobil oyuncuların fazlasıyla beğenisini kazanmıştı. Oyunun VR sürümü ise aynı mekanikleri birinci kişi gözünden göstermeyi seçiyor. Mısır tarlasının içinden koşarak zombilerin arasından kaçmaya çalışmak hiç bu kadar korkutucu olmamıştı. Into the Dead'in en büyük sorunu oynanış çeşitliliği olmaması ama zombilerle geçireceğiniz 10-15 dakikalık seanslar da size fazlasıyla yetiyor olacak. Sırf ilk defa koşarken bir zombiye çarpacağınız anı yaşamak için bile Into the Dead'i denemek isteyeceksiniz.

NOTU: ★★★☆☆ **YAPIMCI:** PIKPOK
FİYATI: 9$





VR dünyasının üçüncü büyük oyuncusu Playstation VR, 13 Eylül'de tüm dünyada aynı anda çıkmaya hazırlanıyor. Rift ve Vive'a göre farkı bir yerde duruyor PS VR, onlardan farklı avantajlara ve dezavantajlara sahip. Bir kere PS VR, tüm PS4'lerle uyumlu olacak. Bu ilk başta göründüğünden bile büyük bir avantaj çünkü VR çalıştıracak bir PC'ye sahip olmanın ne kadar maliyetli olduğu malumunuz. PS4 + PS VR'ın fiyatı hayvani PC + Rift/Vive'ın yanında son derece düşük. PS4'ün satış rakamı da 40 milyona yaklaşıyor ayrıca. Potansiyel müşteri sayısı çok fazla.

En büyük dezavantaj ise elbette ki PS4'ün teknik açıdan Rift/Vive çalıştıran bir bilgisayar kadar güçlü olmaması.

Yani şöyle bir yukarıdan baktığınızda "diğerlerinden daha az iyi ama daha ucuz bir aygıt" izlenimi veriyor PS VR. Bu doğru olsa da PS VR'ın "diğerlerinden daha az önemli" bir konumunun olmayacağı görüşü hâkim, çünkü muhtemelen PS VR büyük satış rakamlarına ulaşacak. Fiyat, dağıtım ağı, PS4'ün yaygınlığı çok önemli elbette ama daha da önemli bir şey varsa o da oyunlar. Sony oyun dünyasındaki konumunu kullanarak birçok geliştiriciyle anlaşmış durumda ve şu ana kadar gördüğümüz PS VR oyunları cidden bayağı ilgi çekici.

Final Fantasy XV, *Gran Turismo Sport*, *Resident Evil VII*, *Driveclub* gibi dev yapımların VR desteğine sahip olacak olması zaten büyük olay. Bunlar dışında PS VR'a özel geliştirilen Rocksteady'nin yaptığı *Batman: Arkham VR*, X-Wing kullanma hayalimizi gerçekleştireceğimiz *Star Wars: Battlefront X-Wing VR*, Until Dawn'ın sağlam duran yan oyunu *Until Dawn: Rush of Blood*… Say say bitmez. Doğrusu birçok kişi için Rift ve Vive'dan daha iyi bir oyun listesi var PS VR'ın. 2016 bitmeden 50 tane oyunu olacağının sözünü veriyor Sony. Yani Move'da, EyeToy'da vs. olduğu gibi kısa sürede parlayıp sönecek bir aygıt olmaması için elinden geleni yapıyorlar gibi duruyor şimdilik.

Daha çıkmadığı için çok da uzatmayayım. PS VR, diğer iki VR aygıtı kadar güçlü olmasa da çeşitli sebeplerle beklenti en az diğerlerindeki kadar fazla (ayrıca bence aralarındaki en şık olanı bu). **-Ömer**





PLAYSTATION VR PARÇALARI

1. PLAYSTATION VR HEADSET: Her şeyden önce PS VR'ın, Rift ve Vive'dan kat kat klas durduğunu söylemek gerek. Onlardan daha hafif olduğu da söylenenler arasında. İçerisinde 5,7 inçlik ekranı göz başına 960 x 1080 çözünürlükte görüntü verebilme kapasitesine sahip. 100 derecelik bir açı söz konusu PS VR'da.

2. PLAYSTATION CAMERA: Maalesef kutunun içinden kamera çıkmayacak, bunu ayrıca satın almak zorundayız. Kamera, başlığın üstündeki 7 led ışık sayesinde kafa hareketlerinizi algılıyor. Kameranın doğru algılama yapabilmesi için yaklaşık 3 metreye 2 metrelik bir oyun alanına ihtiyacınız var.

3. PLAYSTATION MOVE VEYA DUALSHOCK 4: Aynı şekilde bunlar da PS VR'ın kutusundan çıkmayacak. 2 adet Move'unuz varsa Vive gibi kullanabiliyorsunuz PS VR'ı. Normal Dualshock yetecek mi, Move kullanan oyunlar çok mu çekici olacak (Until Dawn gibi), çıkınca göreceğiz.

4. PROCESSING UNIT: Bu işlem ünitesini televizyonla PS4'ün arasına bağlıyorsunuz ve PS VR'ınızın ve kulaklığınızın kablosunu buna takıyorsunuz. Ayrıca bu ünite sayesinde PS VR'ı normal ekranmış gibi kullanmanız mümkün. 3 boyutlu ses desteği de bulunuyor elbette PS VR'da, onu sağlayan da bu zımbırtı.

BUNLAR DA VAR

Görme ve işitme duyularımız tamam. Tat almayı bir kenara koyalım şimdilik, çok da hayati değil oyunlarda. Peki ya dokunma ve koklama duyularımız? E tabii öte yandan komple vücut hareketlerimizin algılanmasını da isteriz. Şımardık iyice sanki… **-Ömer**



VIRTUIX OMNI

"VR başlıklarının olmazsa olmaz tamamlayıcısı", "ketıldan beri en büyük icat" gibi görülen ama sonu gelmez ertelemelerle o gazını bayağı bir yitirmiş bir aygıt Omni.

Özel ayakkabılarınızı giyiyorsunuz, platformun üzerine çıkıyorsunuz, belinizi etrafında bulunan çembere bağlıyorsunuz ve başlıyorsunuz koşmaya. Hani VR başlıkları FPS oynamak için uygun gibiymiş gibi görünür ama alakası yoktur, hemen başınız dönmeye başlar ya; işte Omni bunun ilacı. Hele elinize bir de algılayıcılı plastik tüfek falan alırsanız konu kapanmıştır. Koşun, zıplayın, çatışın, bire bir yaşayın oyunu. Veya belki arada koşuya çıkmak istiyorsunuz ama içinizden gelmiyor, o koşuyu Skyrim'de GTA'da falan yaptığınızı düşünsenize. O saatten sonra yine içinizden gelmezse size sopa gerekir artık.

Omni'nin en büyük handikabı FPS dışındaki türler için uygun olmaması tabii. Ama FPS tecrübesini karşıdan göründüğü kadar muazzam hale getiriyorsa o da yeter. Bir de tabii herkese hitap etmeme durumu var; gerçekten koşarak, zıplayarak, yorularak oyun oynama fikri kimi insana itici gelir.

Yine de Omni cidden VR tecrübesinin gerçek tamamlayıcısı olma yolunda ilerliyor gibi. Önümüzdeki 20-30 yıl içinde çıkarmayı becerebilirlerse artık fena olmayacak.

ÇIKIŞ TARİHİ: 2016
FİYATI: 700 DOLAR



FEELREAL

Feelreal hissetme ve koklama duyularımıza oynayan, yüzünüzün alt tarafını kaplayan bir maske. Bu küçük maskenin içinde fanlar, ısıtıcılar, buhar üfleyiciler, titreşim mekanizması, mikrofon ve koku salma mekanizması bulunuyor. Yağmurun altındayken yüzünüzde gerçekten yağmur damlalarını hissetmeniz, lavlı bir ortama girince pişmeniz, yüzünüze çarpan rüzgârla birlikte ejderha sürmeniz, ormanda etraftaki çiçeklerin kokusunu almanız mümkün. Üstelik Vive'dır, Oculus'tur, PS VR'dır, hepsiyle aynı anda kullanılabiliyor.

Aygıtın Kickstarter kampanyası başarılı olmadı ama proje iptal de edilmedi. Ne zaman çıkacağı belli olmasa da sitesinden ön sipariş verilebiliyor.

ÇIKIŞ TARİHİ: -
FİYATI: 250 DOLAR



GLOVEONE

İnsanın ilk aklına gelen ama yapılması da en zor olan sanal gerçeklik aygıtlarından biri de eldiven. Gloveone'la sanal dünyalardaki objelerle etkileşime geçebiliyoruz ama bundan da öte etkileşime geçtiğimiz objeleri hissedebiliyoruz. Denemeden net konuşamayacağım ama henüz emekleme aşamasında bir aygıtmış gibi bir izlenim uyandırdı. Geleceği çok parlak tabii, o ayrı. Sonuçta makineli tüfek kullanırken ellerimizin bangır bangır titrediğini hissetmek isteriz. Ayrıca inanıyorum, bir gün olmayan bir piyano bile çalabileceğiz!

ÇIKIŞ TARİHİ: -
FİYATI: -

DEXMO VR GLOVE

Gloveone'ın sahip olmadığı "geri bildirim"i sunan acayip bir teknoloji. Gloveone'la bir şeye dokunabiliyorsunuz ama mesela avcunuzda bir elma varsa avcunuzu sıkıyorsunuz ve hiçbir şey olmuyor. Dexmo VR Glove'da ise avcunuzu sıkamıyorsunuz, eldiven elinizi durduruyor. Objelerin kütlelerini hissedebiliyorsunuz. İki eldivenin teknolojilerinin birleştiği gün, güzel bir gün olacak. Hele bir de elleri aşıp, tüm vücuda yayılıp, exoskeleton halini aldıkları zaman… Ne diyorum yahu ben? Distopik gelecek çağırıyorum resmen!

ÇIKIŞ TARİHİ: -
FİYATI: -



ROTO VR

Bu da Virtuix Omni'nin tam tersi. 360 derecelik bir sanal gerçeklik tecrübesi istiyorsanız ama "rahatım da bozulmasın, oturduğum yerden istiyorum" diyorsanız yürümek için pedallarını kullanabileceğiniz, 360 derece dönebilen bu koltuk sizin için. Wall-E mi? Ne alakası var canım?

ÇIKIŞ TARİHİ: -
FİYATI: 500 DOLAR

İNCELEME

NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.



10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
35MM	7+	-
Airport Madness 3D	3	-
American Truck Simulator: Arizona	-	-
Anima: Gate of Memories	6+	52
Dangerous Golf	6	56
Empire TV Tycoon	6+	-
Hard Reset Redux	5	74
Hearts of Iron IV	8	84
Lumo	7	76
Mirror's Edge: Catalyst	6	75
Seraph	-	-
Shadwen	6	53
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	8	64
SteamWorld Heist	8+	81
Stranger of Sword City	6	70
Table Top Racing: World Tour	6	55
Tales from the Void	6	-
The Dope Game	6	-
The Witcher III: Wild Hunt - Blood and Wine	9+	92
This War of Mine: The Little Ones	8	78
TMNT: Mutants in Manhattan	6	48
Umbrella Corps	3	35

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



"Very" Tabanı

VR DA NEYMİŞ?

Hayatımıza ışık hızıyla giren sanal gerçeklik cihazlarının sayısı ve piyasası hızla büyüyor. 2018 yılına dek 24 milyondan fazla VR cihazının satılacağı, VR piyasasının da 5 ile 7 milyar dolar arasında olacağı tahmin ediliyor. Cihazların fiyat ve özellikleri de bu büyümede birinci derece öneme sahip. Ülkemizde neredeyse hiçbir resmi VR cihazı satılmadığından bilinirlik oranı da hayli düşük. Peki başka yerlerde insanların VR cihazlarına bakışı nasıl? Dünya bu teknolojiyi ve aktörlerini ne kadar tanıyor?



Superdata 2016 raporuna göre VR cihazlarının ABD'de bilinirlik sıralaması:

- **HTC VIVE..........................%5**
- **SAMSUNG GEAR VR...........%21**
- **OCULUS RIFT.......................%22**
- **PLAYSTATION VR.................%28**
- **HİÇBİRİNİ DUYMAYANLAR....%49**

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Spiders **DAĞITIM:** Focus Home Interactive **YAŞ SINIRI:** +18 **KUTULU FİYATI:** 198 TL (PS4)
DİJİTAL FİYATI: 124 TL (Playstore), 130 TL (Steam), 164 TL (PSN) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-106-the-technomancer



Mutant, senatör, bir de ben. Grupta her çeşit karaktere yer var.



THE TECHNOMANCER

"Toprağa bas yeğenim, elektriği alır"

ENİS KİRAZOĞLU

Oldum olası oyunun başından dünya kadar bilgi veren yapımlara ısınamamışımdır. Tanıştıracakları yepyeni dünyaya çabuk ısınmamız için atılan bu ilk tur, genellikle ısınmaktan çok kafa karışıklığı yaratıyor bende. "Burası Yulaflılar diyarı, buranın sakinleri yulafa karşı çok istekliler ama aşağı tabakada yaşayan yulaf düşmanı Proten sınıfıyla husumetleri var; tabii kararsızlıklarıyla meşhur Yağmanları da unutmamak gerek. Onlar 50 sene önceki olaydan sonra Yağman olmaya karar vermiş eski Protenler aslında. Ama Protenler de eski Yulaflılar gibiler, ama olmaya da bilirler." Bu ne şimdi?

The Technomancer buna yakın bir açılış yapıyor. Uzayda, Mars gezegeninde yaşamımızı sürüyoruz. Uzun bir süredir Dünya'dan haber alınamıyor; hatta süre o kadar uzun ki artık Dünya ile irtibat kurabilmek bir mit haline gelmiş. Biz de bu mitin peşindeki Technomancer isimli özel güvenlik biriminin bir üyesiyiz. Bu arkadaşların özel olma sebebiyse elektrik yüklü olmaları. Vücutlarındaki elektrik enerjisini dışarı yansıtarak savaşma gibi bir huyları var. Bu da onları farklı ve sıra dışı hale getiriyor.

Oyuna o kadar laf attım "en baştan bir sürü bilgi veriyor" diye, kendim de aynısı yaptım iyi mi :)

ELEKTRİK YÜKLÜ WITCHER

Yapımcı firma Spider'ın önceki oyunlarına göz atmışsanız (*Mars War Logs*, *Bound by Flame*) aşağı yukarı nasıl bir oynanış stiliyle karşı karşıya olduğunuzu biliyorsunuz demektir. Oyunumuz bir aksiyon-RYO. İşin oynanış anlamında aksiyon kısımlarını *The Witcher*'ın sığ hali diye tanımlayabiliriz. Yakın dövüşten oluşan aksiyon sekanslarında doğru zamanda kaçmak, vurmak ve sersemletmek önemli bir yer tutuyor. Bununla beraber işin büyü kısımları da eksik bırakılmamış, şekil değiştirmiş. Bu yeni dünyanın büyüleri aslında birer elektrik enerjisi. Düşmanlara sersemletici yumruk atmak, doğrudan yıldırım benzeri bir enerji göndermek veya elektrik akımı yaratarak alan etkili saldırılar yapmak mümkün.

Düşünülen tüm bu özellikler teoride çok güzel dursa da pratikte birazcık ham kalmış. Yapımcı firma ilk oyunundan bu yana dövüş sistemini pek iyileştirememiş; hâlâ ham ve en büyük sıkıntısı da kendini çok çabuk tekrar ederek sıkması.

> "HER ŞEYDEN BİRAZ" MANTIĞI YERİNE BELLİ BİR KONUDA DERİNLEŞMEYE ÇALIŞSA THE TECHNOMANCER'IN ELİ DAHA GÜÇLÜ OLURDU





Ana mekânlar iyi tasarlanmış olsa da yan görev için gittiğiniz yerler pek tekdüze, pek sıkıcı...

DÖVÜŞ STİLLERİ

Technomancer sınıfı dışında kalanlar aslında birer dövüş stilini temsil ediyor ve siz bu dövüş stilleri arasından istediğiniz zaman bir diğerine geçiş yapabiliyorsunuz.



GUARDIAN
Bir elde gürzümsü bir silah, diğer elde de kalkan taşıyan sınıfımız. Diğer sınıflarda bloklama özelliği olmadığı için ayrı bir öneme sahip. Eğer dövüş esnasında 'dodge' yapma yeteneklerinize güvenemiyorsanız ilerlemeniz gereken sınıf diyebilirim. Fakat hantallığı sebebiyle savaşların çok ağır ve sıkıcı geçtiğini de belirtmeliyim.



ROGUE
Bir elde bıçak vb. ufak silahlar, diğer eldeyse ateşli silah taşıyan düşük hasarlı fakat seri ve uzun menzilli saldırı yapabilmesiyle ön planda olan sınıf.



WARRIOR
Oynarken en çok keyif aldığım sınıf. Darth Maul benzeri hareketlerle düşmanlarınızı sopalıyorsunuz. Bu sınıfın en büyük artısı dodge özelliğinin işlevli olması. Özellikle kalabalık düşmanlarla girdiğiniz savaşlarda seçeceğiniz sınıf olsun.



TECHNOMANCER
Dövüş stilinize bağlı kalmaksızın fayda sağlayan bu sınıf, elektrikli saldırılarınızın ana damarı. Geliştirmeniz tavsiye olunur; özellikle alan etkili saldırıları dövüşler esnasında çokça fayda sağlıyor.



Animasyonların kısıtlı olması; göze en hoş gelen dövüş sınıfı Warrior'dan bile kısa sürede baymanıza sebep oluyor.

İşin RYO kısmında işler biraz daha düzgün gidiyor. Görevler hiç fena değil, diyalog seçimleri ve içerikleri de işi götürür cinsten. Technomancer olarak pek çok farklı ulusun evine konuk oluyor; atmosferlerini yakından görüyorsunuz. Yapımcı ekip bu noktada her kesimin kendine ait bir havası olması için çabalamış. Hoş görevlerle de bu atmosferi yaşatmaya çalışmış. Ancak asıl ölümcül hatayı da burada yapmış...

YAPMA AÇIK BİR DÜNYA

Bakın bu el attığımız yapım kesinlikle çok kötü bir oyun değil. Aksiyon sizi gerçekten terletiyor, kütük ana karakterinize rağmen havaya girebiliyorsunuz. İlgi çekici bir konsept de yaratılmış. Ama her şey açık dünya olayıyla mahvolmuş.

Oyunumuz tamamıyla bir açık dünya değil. Bölge bölge açık dünya diyebileceğimiz şekilde. Bu bölgelerde dilediğinizce gezinebilir, yan görev kovalayabilirsiniz. Ama arkadaş, bölgeler çok sıkıcı! Ve aynı yerlerden çok ama çooook kez geçiyorsunuz. Bunun da tek sebebi oyunda fast travel bulunmaması. Tamam, alanlar küçük, kabul ediyorum. Her seferinde 500km yol gitmiyoruz. Ama aynı alandan her geçişimde daha önce zibilyon kere öldürdüğüm düşmanların spawn olması canımı sıkıyor. Aynı adamı 20 kere öldürdüm be arkadaş! El insaf yani!

Oyunun hızlı seyahat konusundaki cimriliğiyle açık dünyanın yavanlığı birleşince ister istemez yan görev yapmaktan kaçınıyorsunuz. Belli bir noktadan sonra aynı yolları tekrar arşınlamanızın tek sebebi ana hikâyede yaşanan tatlış olayları görebilmek oluyor.

MASS EFFECT'İN EFEKTSİZİ

The Technomancer'ı oynarken özellikle *The Witcher* ve *Mass Effect*'i bol bol anacaksınız. İşin *The Witcher*'lı kısmına değindik zaten. Aksiyonun genel yapısından kısayol tuşlarına kadar *The Witcher* havası net hissediliyor. *Mass Effect*'i çağrıştıran kısmıysa kalabalık parti ve bu parti ile girdiğiniz etkileşimde başlıyor. Grubunuzda aynı anda 3 kişi barındırabiliyorsunuz. Bunları yetenek anlamında geliştiremeseniz de üst baş temin etme şansı sunulmuş. Hepsiyle konuşabiliyor, hikâyelerini dinleyebiliyorsunuz. Ama dediğim gibi göreve sadece 3 kişi çıkıyorsunuz. Çok önemli bir noktaya baskın yapacağınız zaman bile diğerleri arka taraftaki araçta otururlarken siz 3 kişi sahaya iniyorsunuz. Diğerleri niye araçta oturuyor inanın bilmiyorum. Ben de oturayım deyince olay çıkıyor. Ama onlar oturunca sorun yok.

DAHA ÇOK ÇALIŞMAN GEREK

Birer klasik haline gelmiş oyunlardan ilham alınarak hoş bir dünya yaratılmış. Fakat bu hoş dünyanın içeriği maalesef ki kısır kalmış. Ana hikâyeyse size kendini dinlettiriyor ama sunum anlamında oldukça zayıf. Yan görevlerse mekânların sıkıcılığına kurban giderken işin aksiyon kısmı da çeşitliliğin ölü olması sebebiyle yavanlaşıyor; ortaya da sadece türe aşırı meraklı olanların ilgi duyabileceği bir yapım kalıyor. Eh, ne diyelim. Artık bir dahakine diyelim Spider... Bir dahakine...



- Aksiyondaki mücadele hissi
- Hikâye zaman zaman ilgi çekici olabiliyor

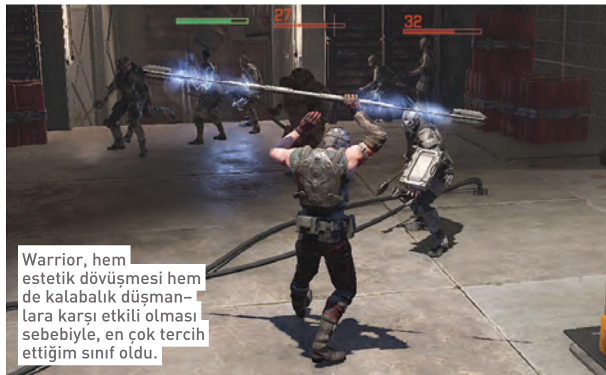


- Sıkıcı açık dünya
- Aynı düşmanları, aynı animasyonlarla tekrar tekrar dövmek

5+

SON KARAR
Bariz yanlışlarına rağmen, garip bir şekilde kendisini de oynatabilen bir yapım. Türü seviyorsanız bir bakın.





Warrior, hem estetik dövüşmesi hem de kalabalık düşmanlara karşı etkili olması sebebiyle, en çok tercih ettiğim sınıf oldu.

O **TÜR:** Taktik / Aksiyon O **YAPIM:** Stellar Jockey, Gausswerks O **DAĞITIM:** Stellar Jockey O **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) O **YAŞ SINIRI:** 13+
O **DAHASI İÇİN:** stellarjockeys.com





Gözüm acıdı, bakamadım bu kadar neona.

BRIGADOR

Mech'in mi var, derdin var

EREN ERYÜREKLİ

Her çıkan 5 FPS aksiyonuna karşılık hiç Mecha oyunu çıkması gibi bir fakirlikle yaşayan biz robot hastaları, içinde mech olan her oyuna balıklama atlıyoruz tahmin edersiniz. Bunlardan bazıları *Mech Warrior Online* gibi geçmişten gelip kredisinden harcayan yapımlarken, *Hawken* gibi epeyce kaliteli olanları da mevcut. *Brigador* ise bu arkadaşlar gibi modern bir oyun olmak yerine beni alıp taaa 90'lara, Electronic Arts'ın *Future Cop LAPD* veya Sega'nın *Desert Strike* ile başlayıp devam eden serilerine kadar götürdü. Eğer bu isimler sizde bir kıpırdanma yarattıysa buyurun *Brigador*'un neonlarla süslü dünyasına.

MECH'İM ŞEKİL, YOLUMDAN ÇEKİL

Konusunu hiçbir noktada pek önemseyemediğimiz oyunda, robotuna binip çeşitli görevlere giden bir paralı askersiniz ve hiç umursamadığınız işverenleriniz için hiç umursamadığınız düşmanları alt ediyorsunuz. *Diablo* gibi izometrik bir açıdan oynanan oyunda esas mevzu sınırlı cephanenizi, daha da az canınızı ve aklınızı kullanarak bu kurşun cehenneminden çıkabilmek. Açık konuşayım, oyunun tank kontrollerine sahip olması kafadan bir handikap yaratıyor. Şöyle ki; klavyenin WASD tuşlarıyla robotunuzun ayaklarını kontrol ederken fareyle de üst gövdeyi yönlendirip ateş ediyorsunuz. Yalnız A ve D tuşları yana gitmek yerine alt tarafı döndürmeye yarıyor. Bu da haliyle on bin milyon taraftan gelen düşmana ateş etmeye çalışırken bir yandan da doğru yöne gitmeye uğraşmanıza sebep oluyor. Ekran çok kalabalıklaşmasa sorun olmayacak bu durum, ortalık karıştığında çoğunlukla yanlış bir yere gidip erkenden ölmenize yol açıyor. Ustalaşması zor olan kontrol yapısı sabırsız oyuncuları kolayca soğutabilir ve oyunun muazzam taktiksel derinliğini tecrübe etmeden kapatmalarına yol açabilir. Bu yönden biraz daha elit ve sabırlı bir kitleye hitap etmeyi seçmiş *Brigador*. Tüm bu aksiyona eşlik eden 80'ler synthesizer müzikleri ise muhteşem.

Oyunda kullanabildiğiniz dört çeşit mech ve bunların türlü varyasyonları bulunmakta. Her varyasyon farklı silah ve değerlere sahip olduğu için (ki bunları istediğiniz gibi satın alıp değiştiriyorsunuz) epeyce bir çeşitlilik sunulmuş durumda. Bunun haricinde kocaman ve hasar alabilir oyun alanları dalga dalga gelen düşmanlar için zekice tuzaklar kurmanızı, siper almanızı sağlar şekilde dizayn edilmiş. Hani diyelim ki köşeye sıkıştınız, atın bir sis bombası, patlatın babaların civarındaki binaları ve ne olduklarını anlamaya fırsat vermeden arkalarına dolaşıp hepsini mermi manyağı yapın. Bu gibi taktikler ve ana görevler harici alabileceğiniz serbest görevler oyunun ömrünü bir hayli uzatarak parasının hakkını fazlasıyla vermesini sağlamış.

GÜZELLİK SABIR İSTER

Ben çok sevdim *Brigador*'u arkadaşlar. Nasıl sevmeyeyim? Çılgınca aksiyon, bol bol, çeşit çeşit robot, taktikler, bir sürü görev ve harika grafikler beni bayağı bir bağladı oyuna. Evet, tank kontrolleri zor ve alışma istiyor. Ama alıştığınızda da milleti haritadan klas bir şekilde temizlemenin tatmin hissi çok yüksek. Sabırlıysanız ve retro bilim-kurgu ortamlarına bir tutkunuz varsa *Brigador* uzun zamandır ortalarda olmayan bir türün çok havalı bir temsilcisi olarak beğeninizi kazanacaktır.



- 80'lerin retro bilim-kurgularından fırlamış karanlık atmosfer
- Taktiksel çeşitlilik çok yüksek
- Çılgın tempolu aksiyon
- Tamamen hasar alabilen mekânlar
- MÜZİKLER!!!!



- Ah o kontroller de düzgün olsaydı biraz
- Ve de grafikler biraz daha az karışık olsaydı...
- Hikâye sunumu da maalesef zayıf (audiobook hariç)

8

SON KARAR

Sabrınızı sınayan kontrollere alıştıktan sonra gelsin tanklar, gitsin mech'ler. Yoğun tempolu savaşlarda çok eğleneceksiniz.

AUDIOBOOK MU?

Açıkçası beklenmedik ve alışılmadık bir durum bağımsız bir oyun için audiobook çıkarmak. Hatta Steam'deki yegâne audiobook'a sahip oyun da Brigador imiş. Brad Buckmaster'ın yazıp Ryan Cooper'ın hafif aksanlı İngilizcesiyle seslendirdiği tamı tamına 4 saat süren bu dinleti, Makeup and Vanity Set'in atmosferik ses dünyasıyla zihinlerimize giriyor. Kitap, oyunun geçtiği Solo Nombre şehrindeki bir grup paralı askerin maceralarını anlatıyor ve İngilizceniz iyiyse dinlemesi bayağı keyifli. Yazılı bir metin olarak nette bulunmadığı için oldukça konsantre dinlenilmesi gereken audiobook oyunun geçtiği evrene epeyce bir lore pompalıyor ve kiminle, neyle, niçin savaştığınızı daha iyi anlamanızı sağlıyor. Oyundan ayrı satılması bir dezavantaj olsa da yanında gelen soundtrack için alınmayı hak ediyor diye düşünüyorum. İlginç bir deneme olduğu kesin.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Kiro'o Games **DAĞITIM:** Plug In Digital **DİJİTAL FİYATI:** 31 TL (Steam), 58 (Playstore)
DAHASI İÇİN: kiroogames.com/en/aurion



El çizimi grafikler ve arka plandaki detaycılık oyunun en başarılı yanlarından





Sadece sizin değil, yardımcı karakterlerin de tuş kombinasyonları ve güçleri var.

AURION LEGACY OF THE KORI-ODAN



Afrika asıllı bir Japon

M. İHSAN TATARİ

Ne yalan söyleyeyim, Ömer inceleme yazmam için başıma kaka... öhöm... bana gönderene kadar Kamerun'un ilk oyun stüdyosu tarafından geliştirilen *Aurion*'u hiç duymamıştım. Neymiş bakalım diyerek birkaç videosunu izledikten sonra kendisinden epey umutlandım da doğrusu. Afrika efsaneleri üzerine kurulu, el çizimi 2D grafiklere sahip bir aksiyon-RYO... Ne ters gidebilirdi, değil mi? Cevap veriyorum: Çok şey...

DERİNLİK GÜMÜŞSE SADELİK ALTINDIR

Hikâyemiz Zama'nın müstakbel kralı Enzo'nun taç giyme töreninde, hayatının aşkı Erine'le evlendiği gün başlıyor. Fakat tam da bağlılık yeminlerini ettikleri anda damadın eniştesi sarayı basıp darbe yapıyor ve ikiliyi sürgüne gönderiyor. Kahramanlarımız bunun ardından krallıklarını geri alabilmek adına hem diyar diyar dolaşıp yeni güçler ve müttefikler ediniyor, hem de gerçek bir kral ile kraliçe olmanın inceliklerini öğreniyor. Bir yandan da birbirlerini daha yakından tanıma fırsatı yakalıyorlar.

Aurion'un dünyası büyü ile bilimin bir arada varolduğu, Afrika mitolojilerine konu olan yaratıkların gerçek hayatta kol gezdiği bir yer. Çiftçilerin elektronik aletlerle tarla sürdüğünü görebiliyor, ışınlanma cihazlarıyla başka yerlere ışınlanabiliyoruz. Bunun yanı sıra oyuna adını veren Aurion adlı büyü enerjileri sayesinde *Street Fighter* tarzı dövüş oyunlarını andıran özel hareketler yapabiliyoruz. Zaten işler de orada karışıyor. *Aurion*'un fikirleri kâğıt üzerinde her ne kadar başarılı görünse de uygulamada o kadar da iyi sonuç vermiyor çünkü. Her şeyden önce klavye kontrolleri tam bir rezalet. Düşmanlarımıza vurmak için K'ye, hızlı hareket edebilmek için M'ye, blok yapmak için P'ye ve özel hareket için ***noktalı virgüle*** basıp WASD ile *Street Fighter* benzeri kombinasyonlar yapmamız gerekiyor. Kısacası... imkânsız. Tuşları istediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz ama yine de oyun Xbox kumandasıyla oynanacak şekilde tasarlandığından pek olmuyor. Kısacası klavyeyle oynayacaksanız hiç uğraşmayın; en iyi seçenek Xbox kumandası.

E HANİ RYO?

Oyunun en ilginç yanlarından biri dört temel Aurion'u (ateş, su, hava, toprak) birleştirip farklı kombinasyonlar elde edebilmek. Ancak bu haddinden fazla derin sisteme alıştığınızda da işler pek iyi gitmiyor, çünkü dövüşler çabucak aşırı tekrara giriyor. Oyun *Dust: An Elysian Tail*'e benzediğini iddia etse de renkli haritaları ve el çizimi grafikleri dışında alakası yok. Dövüş başladığında ekran bir anda kararıyor ve eski tarz JRYO'larda olduğu gibi kendinizi 2D bir savaş alanında buluyorsunuz. Ve tek yaptığınız kombo metreniz dolana kadar tuşlara abanıp en sonunda da ölümcül özel hareketinizi yaparak fişi çekmek. Gel gelelim en basit düşmanların bile sağlık barı gereğinden fazla dolu olduğundan en gereksiz dövüş bile dakikalar sürebiliyor. RYO öğesi de yok deseniz yeridir. Evet, zırh ve silah satın alabiliyorsunuz ama hangi özelliğinize ne kadar etki ettikleri muamma. Özelliklerinizin otomatik artması ve hiçbirinin üzerinde söz sahibi olamamanız da cabası.

Neyse ki savaşların dışında keşif, bulmaca ve platform öğeleri de var. *Aurion*'un dünyasını dolaşıp farklı şehirlere gitmek, NPC'lerle sohbet etmek keyifli. Tabii aşırı derecede yabancı terim bombardımanına maruz kaldığınızdan her şeyi anlamak zor. Yapımcıların asıl dili Fransızca olduğundan İngilizce tercümesi de pek başarılı değil. Yazım hataları, birleşik yazılan kelimeler gırla gidiyor. Öte yandan oyunun el çizimi grafikleri ve müzikleri çok iyi. Hatta bu kadar yermeme bakmayın, çok kötü bir yapım da değil. Ama aynı anda çok fazla şey olmaya çalışıyor ve hiçbirini tam olarak başaramıyor maalesef. Bu hâliyle Afrika temalı ortalama bir JRYO'dan farkı ne yazık ki yok.



- Afrika ezgileri taşıyan müzikler
- El çizimi grafikler
- Farklı bir kültürü deneyimlemek güzel



- Aşırı yabancı terim bombardımanı
- Kötü İngilizce
- Berbat klavye kontrolleri
- Karmaşık ve kendini tekrar eden dövüş sistemi

6

SON KARAR

Her açıdan bir tık daha basiti tercih etselermiş gayet başarılı olurmuş.

○ **TÜR:** Bulmaca ○ **YAPIM:** Playdead ○ **DAĞITIM:** Playdead ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18
○ **DAHASI İÇİN:** playdead.com/games/inside

INSIDE

Peki dışarıda ne var?

TARIK KAPLAN

Limbo'yu unutulmaz yapan neydi? Yalnızca siyah ve beyazla oluşturulmuş o yoğun atmosferi mi? Oyun boyunca etkisi azalmayan gizem duygusu mu? Basit yapısına rağmen hiç sıkmayan oynayış öğeleri mi yoksa? Bilinmezliğin getirdiği o garip çekicilik de önemliydi tabii. Üzerine daha fazlası da sayılabilir ama ortaya çıkan sonuç tartışılmaz: *Limbo* oyun tarihinde kendine has bir yere sahip, eşsiz bir deneyimdi. Büyük bir mutlulukla söyleyebilirim ki aynı yaratıcı zihinlerin altı yıl sonra ortaya çıkardığı ilk oyun olan Inside, *Limbo*'yu *Limbo* yapan her şeyi bir üst seviyeye çıkarmayı başaran, öncüsünü gururlandıracak bir yapım.

Yapı olarak kardeşine çok çok benzeyen bir oyun *Inside*. Bunu bir eksi olarak görebilirsiniz belki ama şunu söylememe izin verin: Oynanışın tüm benzerliğine karşın hiç *Limbo* oynuyormuşum hissi yaratmadı bu oyun bende. Atmosferi de yakın hâlbuki, karakterlerimiz bile -bu seferkinin kırmızı tonu biraz daha ağır basan tişörtünü saymazsak- ikiz gibiler. Buna karşın oyunun öyle kendine özgü ve keskin bir distopik atmosferi var ki, *Limbo*'nun tuhaf, fantastik arada kalmışlığıyla tamamen farklı bir his sunuyor oyuncuya. Sadece ve sadece oynarken verdiği hisle kendini özel bir yere koyuyor. Belki de en hayran olduğum özelliği bu oldu zaten.

KOŞ, YOKSA DÜŞERSİN

Jon Snow'dan hallice, hiçbir şey bilmeden başlıyorsunuz *Inside*'a. Oturduğunuz yerde ıslanıyormuş hissi veren müthiş bir ses efekti eşliğinde yağan yağmurda, karanlıktan faydalanarak kimseye görünmeden ilerlemeye çalışıyorsunuz. Uzaklarda gezinen saldırgan köpekler ve tasmalarını tutan kötücül insanların fener ışıkları uzak durmanız gereken şeylerden yalnızca birkaçı. Niçin kaçmalısınız? Nereye gitmeye çalışıyorsunuz? Tam olarak neyden kaçıyorsunuz? Ağzı çok sıkı bu oyunun, hiçbir şeyi doğrudan söylemiyor size. Sadece ilerlemeniz gerektiğini biliyorsunuz, çünkü havada uğursuz bir his var. Yanlış bir hareketinizin sonucunun ne olacağını görmek için de çok beklemeniz gerekmiyor zaten. İlk başarısız hareketinizde neden yakalanmamanız gerektiğini hiç beklemediğiniz sertlikteki bir tokat gibi vuruyor yüzünüze.

Yönettiğimiz kişi de bir kahraman değil zaten. Eline bulduğu ilk silahı alıp kendisine karşı gelenlere ateş kusturacak güçlü bir adam/kadın ya da kılıcını adalet için savuran bir savaşçı değiliz. Sadece hayatta kalmaya çalışan bir çocuğu kontrol ediyoruz... Ya da başta öyle olduğunu düşünüyoruz. Evet, ters köşelere yatırıyor, bol bol da şaşırtıyor ağzı sıkı hikâyesi. Tüm yolculuk boyunca merak duygumuzu şiddetle körüklemektense bir saniye olsun vazgeçmiyor.

Konuya çok kısaca ve keyif kaçırmayacak şekilde değinmek gerekirse; insanların zombimsi, akılsız ama kontrol edilebilen boş kabuklara döndürüldüğü bir deney ortamının içerisindeyiz. Test alanlarını, laboratuvarları, ofisleri, la-

Oyun adeta hareketli bir tablo kalitesine. Herhangi bir anda ekran görüntüsü alabilir, duvarınıza asabilirsiniz.





Her adımda daha komplike bulmacalara saplanacak ama hiç yılmayacaksınız.

İKİ BUÇUĞUN ZİRVESİ

Inside bir platform oyununda görebileceğiniz en iyi "iki buçuk" boyutlu grafiklere sahip. Bunu tereddütsüz bir şekilde, hiçbir şüphem olmadan söylüyorum. Oyun alanıyla arka planın birbirine ne kadar iyi şekilde yedirilmiş olduğunu gördükçe ağzınız açık kalacak. Uzaklardan yaklaşan bekçilerin oyun alanına girişi, ışıkların ve seslerin yumuşacık geçişi, aktif oyun elementlerinin duruma göre uzaklaşıp yakınlaşması, animasyonların kaymak gibi oluşu... Daha iyisini bilen beri gelsin.



İlk gördüğümde çok iyi anlaşacağımızı düşünmüştüm bu kızcağızla. Meğer onun farklı fikirleri varmış.





OYUNUN ÖYLE KENDİNE ÖZGÜ VE KESKİN BİR DİSTOPİK ATMOSFERİ VAR Kİ, LİMBO'NUN TUHAF, FANTASTİK ARADA KALMIŞLIĞIYLA TAMAMEN FARKLI BİR HİS SUNUYOR

ğımları keşfederken etrafta gördüklerimiz, tanık olduğumuz olaylar, arkasında iz bırakmış deneyler ve hâlâ süren testler anlatıyor bize her şeyi. Tek bir kelime bile duymuyorsunuz oyunda ama etrafta neler olduğuyla ilgili çok iyi bir fikir sahibi olmanıza engel değil bu.

Esas oynanış elementi bulmacalar konusunda da benzerlerinden birkaç adım önde *Inside*. Bulmacaların zorluğu ve düşündürme seviyesi çok dengeli. Oyun size hangi ipi çekmeniz gerektiğini söylemiyor, her şeyi deneyerek görüyor, hangi sırayla ne yapmanız gerektiğini kendiniz keşfediyorsunuz. Gizemler saç baş yolduracak zorlukta değil ama her seferinde sonucu bulduğunuzda büyük bir tatmin duygusu yaşatmayı da başarıyorlar. En güzel yanı da ne biliyor musunuz? Kendini tekrar eden tek bir bulmaca dahi yok! Kısa bir oynayış süresine sahip olmasının en büyük getirilerinden biri bu olsa gerek. Inside size asla ama asla tekrar hissi yaşatmıyor. Ağır, dolu atmosferine yakışan bir tatmin hissiyle ilerliyorsunuz oyunun sonuna kadar.

GERÇEKTEN ÖZGÜR MÜYÜZ?

Fark ettiyseniz az önce "kısa bir oynayış süresine sahip" dedim. Evet, *Inside*'ın *Limbo*'dan aldığı özelliklerden bir diğeri de bu. Toplamda 4 saatlik tek bir oturumda tamamladım oyunu. Çok yoğun, güzel bir tecrübeydi bu ama birazcık kısaydı da maalesef. Gene de bu yoğunluktaki bir oyunun daha uzun olmaması doğru bir karar da sayılabilir, ben de bu açıdan bakmayı tercih ediyorum.

Seslerden de bahsetmeden geçmek istemem. Öyle güzel ayarlanmış ki ses efektleri... Kimi zaman uzaklardan gelen bir köpek havlaması koltuğunuzda dikleşmenize sebep oluyor, kimi zaman sadece sakince yağan yağmuru dinleyerek durmak istiyorsunuz. Hele oyunun sonuna yaklaştığınızda sesler öyle etkileyici bir hale geliyor ki, rahatsız olmadan edemiyorsunuz. Ve o malum son... Söyleyeceğim en ufak bir şey bile oyunun tüm keyfini kaçırabileceğinden susuyorum ama şunu belirtmeliyim; oyunu bütün tüylerim diken diken olmuş halde, koltuğumda kaskatı kesilmiş şekilde tamamladım. Aynısının sizin de başınıza geleceğine adım gibi eminim.

Inside tüm bu gerginliği, gizemi, ağzınızı açık bırakacak oyun tecrübesini ve yoğun distopik atmosferi tek bir diyalog kurmadan, ciddi bir müzik çalmadan ve tek bir alet bile kullandırmadan, sadece beş adet tuşla sunuyor. Zaten tam da bu yüzden kesinlikle ama kesinlikle tecrübe edilmesi gereken bir deneyim bu. Bu saydıklarımı kaç tane AAA oyunun, yüz katı imkânla dahi hakkıyla yapamadığının farkına varabilir miyiz lütfen?



- Oyun alanıyla arkaplan arasındaki mükemmel uyum
- Tatmin eden bulmacalar
- Sürekli merak ve gerginlik duygusu aşılayabilmesi
- İçine çeken atmosfer
- Ses tasarımı

- Oyun süresi biraz kısa sayılabilir

9+

SON KARAR

Limbo'nun yaptığı hemen her şeyi daha da iyi hale getiren, kendine has atmosferiyle tüylerinizi hem heyecan hem de gerginlikten diken diken edecek gerçek bir başyapıt.

○ **TÜR:** Aksiyon / Platform ○ **YAPIM:** Redlynx, Ubisoft Kiev ○ **DAĞITIM:** Ubisoft ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 45 TL (PSN), 39 TL (Xbox Store) ○ **YAŞ SINIRI:** 13+ ○ **DAHASI İÇİN:** ubisoft.com



Yeterince sıcak değilmiş gibi Miami güneşine uçalım evet.





Tentacle soslu hamburger adam olmazsa olmazlardan.

TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

80'ler roller coaster'ına motosikletle binmek

EREN ERYÜREKLİ

Hâlbuki *Far Cry 3: Blood Dragon* ne güzel oyundu. Beklemediğimiz bir anda gelmiş, kendini ciddiye almayan, 80'lerin abartılı aksiyon filmi ve oyunlarının görsel aşırılıklarıyla bezenmiş, gayet de kendini oynattıran bir yapımdı. Bu ay bizlerle buluşan devam oyunuysa Ubisoft'un diğer bir uzun soluklu serisi *Trials*'dan yola çıkmış. Çıkmış çıkmasına ama yolda bayağı bir ağzı burnu da dağılmış. Peki bu noktaya nasıl gelinmiş?

KONULU AKSİYON FİLMİ

Konu *Far Cry 3: Blood Dragon*'dan devam ediyor ve bu sefer ilk oyunun ana karakteri *Rex "Power" Colt'un* ikiz çocukları **Roxanne** ve **Slayter** ile birlikteyiz. Bu genç ve heyecanlı arkadaşlar babalarının ölümünden ve annelerinin sırra kadem basmasından sonra Amerikan ordusunun himayesine alınmışlar ve 4. Vietnam Savaşı sırasında çeşitli görevlere gitmekteler. Onlarda da tıpkı babaları Rex gibi deri altı cyborg eklentileri mevcut ve özel yetenekleri sayesinde hemen her görevi başarabiliyorlar. Oyunda beklediğimden daha iyi bir senaryo olduğunu söylemeliyim, iki kardeşin aralarındaki geyikler, ara sahneler (yine 80'lerin VHS estetiği kafasında yapılmışlar) ve genel sunum hiç fena değil. Aynı şekilde Trials serisine has platform bulmacaları ve motosikletle ilerlediğimiz kısımları oynaması da gayet zevkli.

Lakin kazın ayağı tam da yeni eklenen oynanış elementleri devreye girdiğinde kopuyor arkadaşlar. Örneğin bazı bölümlerde yürüyerek ilerliyoruz, buraya kadar problem olmasa da oyuna bir zıplama koymuşlar ki tam dayaklık. Bi' kere kenarlara tutunma yok, zıplayıp havada balon misali süzülerek bir yerlere "konmamız" gerekiyor. Öyle dengesiz, ayarsız bir zıplama durumu mevcut. Sağ analogla kontrol ettiğimiz zayıf bir vuruş ve kanca mekaniği de mevcut. Onlara hadi neyse diyoruz ama Jetpack kullanmak tam bir Çin işkencesine dönüşmüş. Her bölüm başında "n'olur motorlu bölüm olsun, n'olur motorlu bölüm olsun" derken bulacaksınız kendinizi. 80'ler filmlerine, oyunlarına gönderme yapan bölüm tasarımları bir yerde *Hotline Miami*'ye bile selam çaksa da o bölümü adam gibi oynayamıyorsam ne anlamı kalır değil mi?

> SÜRPRİZLER SÜRPRİZ OLDUKLARI ZAMAN GÜZEL. AMA TRIALS GÜZEL BİR SÜRPRİZ DEĞİL...

Hani oyun kendi başına özgün bir yan oyun olmak yerine *Trials Fusion* gibi serinin en kaliteli oyununun reklamı şeklinde yapılmış gibi. Oradaki zengin geliştirme seçenekleri, özelleştirmeler, zorlu ama adil parkurların yerinde de yeller esiyor *Blood Dragon*'da. Hele fizik motoru sayesinde yerinde durmayan ve en küçük temasta patlayan bir bombayı taşımanız gereken bir bölüm var ki düşman başına. Yani tam 77 kere checkpoint'ten geri başladım bölüm boyunca. *Trials*, *Trials* olalı böyle zulüm görmemiştir a dostlar.

TU Bİ KONTİNYU... (?)

Bundan sonra *Assassin's Creed: Blood Dragon* filan mı görürüz, Animus'a bağlanıp 80'lere mi gideriz bilmiyorum ama *Trials* markası bu işe hiç bulaşmasaymış iyiymiş dedim oyunu bitirdikten sonra. Hani ancak bu kadar sıkıntılı ve zevksiz şekilde eklenebilirmiş yeni mekanikler, keşke komple motor üstünde gitmeyle kalınsaymış. Bu haliyle hiç olmamış maalesef. Sırf hikâyeye bakınmak için oynayabilirsiniz ama o da toplamda 3 saatinizi alacaktır zaten. Onun harici gidin *Trials Fusion* oynayın çok daha yerinde bir tercih olacaktır.



- 80'ler abartı aksiyon filmi atmosferi
- Senaryo sunumu eğlenceli
- Bazı bölüm tasarımları gayet başarılı
- Müzikler direkt moda sokuyor



- Yahu o zıplama nedir öyle?!
- Peki ya jetpack?
- Tüfek koymasaydınız da olurmuş!
- O bomba taşıma bölümünü kim düşündü?
- Motosiklet platform oyunu olarak kalsaymış keşke.

5

SON KARAR

Oyunun motorlu bölümleri haricinde diğer mekanikler saç baş yolduruyor.

one | ps4 | **win**

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** FireForge Games ○ **DAĞITIM:** Activision ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 129 TL (Steam), 149 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-106-ghostbusters

GHOSTBUSTERS

Aradığınız numaraya şu anda ulaşılamıyor

EGE SAĞIN

2009'daki başarılı oyunu saymazsak uzun yıllardır Ghostbusters adına yakışan pek bir şey çıkmamıştı ve Activision da maalesef bu geleneği bozmamış. Yeni *Ghostbusters*, izometrik kamera açısıyla iki analog çubuğunu birden kontrol ederek oynanan bir shooter. Oyunda dört karakterden oluşan bir ekibi kontrol ediyorsunuz. Ancak bu arkadaşlar ne orijinal Ghostbusters'lardaki efsane dostlarımız, ne de yeni, tamamen kadınlardan oluşan ekip; yenilerle aynı zaman diliminde yaşayan ve onlara hayran olan bu "çaylak" hayalet avcıları iki erkek ve iki kadından oluşuyor. Farklı silahları dışında oynanışlarında bir farklılık yok.

Filmlerde gördüğümüzün aksine silahlarla hayaletleri taradığınız oyun, serinin ruhunu hiçbir şekilde yakalayamıyor. Hayalet avcısı olduğunuzu hissettiren tek kısım, bazı güçlü hayaletleri o bildiğimiz klasik ışınlı silahlarla kontrol edip kutuya koyma sekansları. Kaldı ki bölümlerin sonlarında savaştığımız özel hayaletler de dâhil olmak üzere karşımıza çıkan tüm düşmanların hemen hemen tek özelliği mermi süngeri olmaları. Doğru düzgün boss mekaniklerinden bahsetmek çok güç. Peşinize saldıkları diğer sıradan hayalet orduları da hiçbir tehdit oluşturmayan, Pac-Man düşmanları kadar bile hareket etmeyip belirli çizgilerinde ilerleyen vasat oluşumlar sadece.

Anlayacağınız üzere oyun fazlaca kolay. Bütün oyunu, ki en fazla 8 saat sürer, hiç başarısız olup geri yüklemek zorunda kalmadan bitirebilirsiniz. Hatta bitiremezseniz sürpriz olur. Dört kişilik ekibin her üyesi, düşen takım arkadaşını (siz de dâhil) yanına gidip anında, %100 canla kaldırabiliyor. Üstelik bunu defalarca yapabiliyor, herhangi bir sınır yok. Hani oldu da kaderin bir cilvesiyle canınız sıfıra indi, hoop anında tam canla yeniden ayağa kalkıyorsunuz. Başarısız olmak gerçekten emek istiyor. Oyunda zorluk seçeneği de yok zaten, asıl zorluk oyuna tahammül etmek.

Diablo III'ün ilk çıktığı dönemi hatırlatan şirin görselleri de oyunu kurtarmaya yetmiyor. Sürekli kendini tekrar eden 5-12 yaş arası korku temalı çizgi film müzikleri beyninizi ütülerken, her odası birbirine benzeyen özensiz bölüm tasarımları fenalaşmanıza sebep olabilir. Bütün bunlar yetmezmiş gibi, kendi kontrol ettiğiniz karakter dışındaki karakterlerin aldığı tecrübe puanlarını kullanılamıyorsunuz ve kendi karakteriniz 10. seviyeyi görmüşken diğer üç karakter 1. seviyede düşe kalka yola devam etmeye çalışıyor. Ya co-op oynayacaksınız, ya da tam bölüm bitmeden önce diğer kontrol cihazına basarak karakterleri oyuna sokmuş gibi yapıp puanlarını dağıtacaksınız. Üstelik karakter gelişimi de tamamen "hız artır", "hasar artır", "can artır" gibi çizgisel geliştirmelerden oluşuyor ve tekrar oynamanız için bir sebep sunmuyor. Aslında ilk kez oynamanız için de bir sebep sunmuyor...

FİLM OYUNU DERKEN?

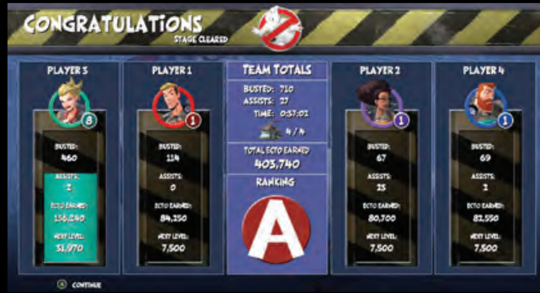
Enteresandır, filmle aynı zamanda çıkış yapmasına rağmen oyunda eski kadrodan da, yeni kadrodan da hiçbir karakter yok. Taklit seslendirmelerle bile eklenmesine çalışılmamış, yalnızca görev açıklamalarında yeni ekibin adı geçebiliyor. İnsan düşünüyor; bu nasıl film oyunu?

BAŞKASI ADINA UTANMAK

Oyun, ruhunuza son darbeyi espirileriyle vuruyor. Göz seğirmesine yol açan espriler sırasında senaristler adına utanmakla kulaklarınızı kesip atmayı düşünmek arasında gidip geliyorsunuz. Yetmezmiş gibi hiçbir bütünlüğü olmayan, tamamen alakasız ve özensiz görev çağrılarıyla "hikâye" ilerliyor. İnandırıcılıktan olabildiğince uzak, bu sefer seslendirme sanatçıları adına utanmanıza sebep olan seslendirmeler de Nasıl Oyun Yapılmaz 101 dersini tamamlıyor. Bu oyuna 129 TL vermek mi yoksa bu oyun için 129 TL istemek mi daha çılgınca bilemiyorum. Ruh sağlığınız için uzak durmalısınız.

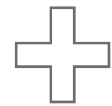
"Hastayım dedim dedim bana inanmadınız, bak ne oldu şimdi?"







Oyunda hayalet avcısı olduğunuzu hissettiren tek an.



+
- Bölüm aralarında Ghostbusters şarkısı çalıyor
- Oyun bitiyor

−
- Korkunç karakter geliştirme sistemi
- Gereksiz derecede kolay
- Filmlerle neredeyse sıfır bağlantısı var
- Sıkıcı oynanış
- Senaryo ve espriler berbat

2

SON KARAR

Acı çekmekten hoşlanmıyorsanız uzak durun.

O TÜR: Aksiyon O YAPIM: Behaviour Studios O DAĞITIM: Starbreeze Interactive O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 18
O DAHASI İÇİN: deadbydaylight.com

DEAD BY DAYLIGHT

4 kişi canavara girmek

ALİ SEZGİN

90'lardaki korku filmi furyası ve neredeyse tamamının aynı ekolü sahiplenmesi acı olsa da anlaşılabilir bir durum sayılır. Küçük bir grup, tekin olmayan bir yörede tatile gider ve oradaki canavar teker teker hepsini haklar. Buna rağmen grubun yakışıklı oğlanı ve güzel kızı bir şekilde kaçmayı her zaman başarır, sonra da canavar yeni avlarını beklemek üzere inzivaya çekilir. Bu formül uzunca bir süre sinema izleyicisini oyalamayı başardı. İzleyiciyi tatmin edecek şiddeti içeriyordu, gerilim ve karanlık odalar her zaman vardı ve canavar da yeterince ilginçse ortada şikâyet edecek fazla bir durum kalmıyordu.

Oyun sektöründeyse bu durum aynı şekilde işlemiyor. Korku oyunları çok sıra dışı bir şey yapmıyorsa, öleceğiniz ilk ana kadar korkunçtur. Karşınızdaki şeytani ruh, alien veya artık her neyse size dokunmadığı sürece, yaptıklarının değil yapabileceklerinin hayali korkutur sizi. Bir kere öldüğünüzdeyse o gerilim hissiyatı büyük ölçüde biter. Çünkü canavarın yapabileceği en kötü şeyi görmüş ve oyunu tekrar yüklemiş olursunuz. Yani ölümünüzün gerçek bir cezası ve o kötü yaratığın gerçek bir gücü yoktur aslında.

ARKANDA BİRİ Mİ VAR?

Dead by Daylight bu sistemi bozmak niyetiyle yaratılmış bir oyun. Bunu yapmak için de iki ana elementi oldukça iyi kullanıyor. Birincisi; oyun toplamda 4 mağdur ve bir de canavar olmak üzere 5 kişiyle oynanıyor. Bu durumda da 4 kişi her defasında farklı tepkiler vererek hayatta kalmaya çalışırken bir de hiçbir yapay zekânın olamayacağı kadar zeki davranacak bir canavarla kapışmaları gerekiyor. O sizi duyacak, öğrenecek, tuzak kuracak ve en önemlisi size her zaman farklı bir deneyim sunuyor olacak. İkinci element ise oyunda her zaman bir kazanan ve kaybeden olması. Yani burada "öldüm haydi baştan başlayayım, o noktayı geçeyim" gibi bir durum söz konusu değil. Bu sayede diyebiliriz ki; tehdit gerçek olmasa da, gerginlik kaynaklı o korku gerçek.

Dead by Daylight'ın oynanış elementleri çok değişik sayılmaz. Arena benzeri sınırlı alanlarda 5 adet jeneratörü tamir ederek çıkış kapısına enerji vermek ve bölgeden kaçmak mağdur ekibin ana amacı. Canavarın zaten nasıl bir hedefi olduğunu az çok tahmin edebiliyorsunuzdur. 3 farklı canavarın görünmezlik, tuzak kurma veya testereyle yardırmaya yarayan değişik özellikleri olsa da hepsinin temelindeki mantık aynı; "hasmını yakala ve çevrede bulunan kancalardan birine as". Asılan mağdurlar bir süre sonra tanrılara kurban ediliyorlar. Dolayısıyla onları kurtarmak için sınırlı bir zaman oluyor. Ayrıca bu durumda canavarın etrafta olma ihtimali de işleri fazlasıyla zorlaştırıyor. Tabii canavar için de ciddi bir seçim durumu oluşturuyor bu. Diğer oyuncular arkadaşlarını feda edip jeneratörleri açmaya devam edebiliyorlar çünkü.

Twitch sayesinde ününü kazanmış bir yapıma bakıyoruz. Zaten Twitch'te biliyorsunuz, *DOTA* veya *LoL* gibi oyunlar haricinde en çok izleyici getirenler genelde korku oyunları. *Dead by Daylight* için de bunun iyi nedenleri var: Hem arkadaşlarla oynandığında iyi geyik dönüyor oluşu, hem de gerçekten oyunun o korku atmosferini iyi vermesi. Toplamda 3 harita kesinlikle yetersiz olsa da, aynı alanlarda farklı senaryoları yaşamak bir süreliğine oyuncuyu tatmin etmeyi başarıyor. Ancak bana kalırsa, oyunu oynayanları izleyerek aldığım keyif, *Dead by Daylight*'ın kendisinden

Canavar sizi yaralayıp sırtladıysa, bir arkadaşınız canavarın gözüne el feneri tutarak sizi düşürtebiliyor.



İZLENESİ KORKU FİLMLERİ

Hazır bir korku oyunundan bahsediyorum, biraz da korku filmlerine giriş yapayım istedim. Dead by Daylight sizi kesmediyse, yeni nesil korku sinemasından üç sağlam önerim olacak:

IT FOLLOWS
Kılık değiştirebilen, asla durmayan, çok yavaş da olsa sürekli size doğru gelen ve sadece sizin görebileceğiniz bir şeytani varlık düşünün. It Follows, hem izleyicinin hem de karakterlerin paranoyasını harmanlayarak oldukça rahatsız edici bir evren yaratıyor. Ayrıca sürprizlerle dolu.

LIGHTS OUT
Bu film sinemalara yeni geldi ama ışığa giremeyen ve sadece karanlıkta hareket eden bir şeytani varlık fikri bir kısa film olarak zaten uzun süredir bizlerleydi. Çocukluk korkularınızın o kadar da yersiz olmadığını Lights Out ile bir kez daha göreceksiniz.

CABIN IN THE WOODS
"Gençler kampa gidip ölürler" klişesini tiye alarak başlayan ve sonunda modern korku filmi kavramını eleştiren bir filme dönüşen Cabin in the Woods bu dönemin korku filmi klasikleri arasında yerini almayı fazlasıyla hak etti. Ayrıca dikkatli izleyiciler film içinde, Left 4 Dead 2'nin cadısını, Boomer'ını ve Smoker'ı görebilirler.




Ortaklaşa oynamak önemli. Bir kişi yaratığın dikkatini dağıtırken geri kalanlar jeneratörleri tamir edebiliyor.


Yaralandıktan sonra hızınız düşüyor. Sonrasındaysa yaratıklar için oyuncak olmak işten bile değil.



OYUN BOYUNCA BİR KÖŞEDE SAKLANMAK GİBİ BİR UMUDUNUZ OLMASIN. CANAVAR İLLA Kİ PEŞİNİZE DÜŞÜYOR.

çok daha yüksekti. Bunun sebebi de bir korku filminin içinde olmaktansa ona izleyici gözüyle dışarıdan bakmanın daha tatmin edici olmasıyla aynı sebeptir muhtemelen.

Oyunu yayınlardan gaza gelip alırsanız, göründüğü kadar eğlenceli olmadığını fark edeceksiniz. Bunun en önemli sebebi içeriğin sınırlı olması. Evet, kovalamaca hissi ve bitmeyen gerginlik duygusu fazlasıyla başarılı uygulanmış. Buna rağmen her maçı özel kılacak detaylar, değişiklikler bu oyunda maalesef yeterince yok. Hiç beğenmediğim oyunlardan biri olan *Evolve* bu işi düzgün yapmıştı mesela; bolca değişik özellik, farklı karakterler, oyunu tamamlamak için birden fazla yol olması falan derken en azından aynı şeyi tekrar tekrar yaptığınızı hissetmiyordunuz. Buradaysa 3 canavar, 3 harita ve temel anlamda büyük değişiklikler içermeyen bölümler var. Oyun içindeki eşyalar bile o kadar anlamsız ki... Örneğin canavarları duraksatan el fenerlerini hemen hemen kimse kullanmıyor çünkü doğrudan düztaban kaçmak her zaman daha doğru bir karar.

HAYDİ DAĞILALIM!

Oyunu tekrar tekrar oynamanıza neden olacak en büyük özellik seviye atladıkça gelen yetenekler ve bloodweb denilen puanlarla alınan özellikler. Yeteneklerin %90'ı ciddi anlamda işe yaramadığı için onlara çok girmeyeceğim. Öyle olmazsa olmaz bir yetenek de yok zaten oyunda. Genel olarak bir fark yaratılıyorsa bu oyunu ve haritayı iyi bilen oyuncular sayesinde oluyor. Gizlilik veren perk'ler dikkat çekse de oyun boyunca saklanmak diye bir şey zaten yok. Bir noktada illa ki canavar peşinize düşüyor. O yüzden öyle geyikler sizi görünce kaçmayacak tarzında yeteneklere aman çok kanmayın derim. Ekstra yeteneklerin bu duruma etkisi az. Bloodweb yetenekleriyse oynadıkça değişen farklı bonuslar sunuyor. İlk yardım paketiyle oyuna başlamak veya görüş alanını arttırmak gibi ilginç şeyler mevcut.

Katiller mağdurlardan kısmen daha hızlılar, dolayısıyla hayatta kalmak için oyundaki engelleri doğru kullanmak gerekiyor. Örneğin devrilebilen eşyalar veya içinden atlanabilecek pencereler varsa ciddi anlamda zaman kazanıyorsunuz. Bu durumda arkasına bakmadan koşan mağdurları yakalamak için katillerin bir noktada önlerini kesmesi gerekiyor. Bu arada pencere konusunda da ciddi sorunlar var. Örneğin iki yan yana pencere bulursanız sürekli olarak içinden geçerek, katilin sizi yakalamasını imkânsız hale getirebiliyorsunuz. Bu ve bunun gibi küçük hatalar ne yazık ki oyunun cazibesini düşürüyor.

Dead by Daylight hiçbir manada başarısız bir yapım sayılmaz. Yaşadığı en ciddi sorun daha tamamlanmadan popülaritesinin artmasına bağlı olarak biraz erken yayınlanmasından kaynaklanıyor. Yapımcılar haklı olarak, ellerindeki ilgiyi satış rakamlarına çevirmek istemişler ama *Dead by Daylight*'ın gerek bölüm sayısı, gerekse de oyun derinliği açısından uzun süre oyuncuları tutacak güce sahip olduğunu düşünmüyorum. Sağlam altyapısına ek olarak içeriğinin güncellenmesine devam edilmesi durumunda kesinlikle alışveriş listenizde yer açmanızı sağlayabilir, ancak o güne kadar *Dead By Daylight*, o sisli gölün karanlık sularında beklemeye devam edecek gibi.



- Korku ve gerilim hissini iyi veriyor
- Bol bol yetenek, bonus



- İşi öğrendikten sonra canavardan kaçmak çok kolay
- Sadece 3 harita var
- Tekrar hissi yaratıyor

6

SON KARAR

İçi boş bir kukla düşünün. Belki gelecekte içine bir seri katil girebilir ama şu an boş ve sığ.

TÜR: Roguelike YAPIM: Harebrained Schemes DAĞITIM: Harebrained Schemes DİJİTAL İNDİRME: 49 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-106-necro

NECROPOLIS A DIABOLICAL DUNGEON DELVE



Oldu mu şimdi hiç bu?

İHSAN C. ASMAN

Dark Souls dövüş mekaniklerini roguelike ile karıştırın, sonra da bu enteresan birleşime özgün bir görsel tasarım ve bolca mizah ekleyin. Eh bir de yapımcıların *Shadowrun* serisinin yapımcıları olduğunu düşünürseniz *Necropolis* için beklentilerinizin biraz yüksek olması normal karşılanabilir galiba. Yanlış anlamayın, oyun gayet eğlenceli ama yarattığı beklentiyi ve fiyatını karşılamaktan epey bir uzak.

Oyundaki ilk hayal kırıklığını karakter seçme ekranında yaşadım. Maalesef ne doğru dürüst kişiselleştirme, ne de sınıf seçeneği var. Hatta oyuna başladığımız kılıç-kalkan ikilisi bile her yeni oynayışta aynı kalıyor. Oyunun ilk saniyelerindeyse bizi gerçekten de içine çeken bir ortamla karşılaşıyoruz. Duvarda bir kontrol şemasının olduğu ve bizi hesapta yönlendiren, ekseriyetle de dalga geçen the Brazen Head ile tanıştığımız bir odadayız. Tuhaf görsel tasarım, ortama cuk oturan müzikler ve the Brazen Head'in abuk laflarında belirginleşen mizahla, insan oyunun ileride kendisine neler yaşatacağını merak ediyor. Ne yazık ki bu merak duygusu kademeli olarak kayboluyor oynadıkça. Bunun başlıca sebebi de; ortada hikâyeye dair hiçbir şey olmaması. Oyun resmen mizah yapacağım diye bir şey anlatmamış. Mesela *Necropolis*'e dair öğrenebileceğiniz bilgileri ya piramit dostumuz veriyor ya da sağda solda göreceğiniz duvar yazıları. Ancak çoğu zaman bu duvar yazıları öylesine yapılmış esprilerden öteye gidemiyor. Tamam deli bir lore beklemiyoruz ama hikâye namına da bir şeyler olsa iyi olurdu doğrusu.

Merak duygusunun kaybolmasında tek pay bir hikâye olmaması değil elbette. Sonuçta *Necropolis* roguelike türünün genel gerekliliklerini doyurucu bir çeşitlilikle karşılayabilse, bu husus bir nebze göz ardı edilebilirdi. Oyunda roguelike oyunların tekrar oynanabilirliğinde önemli pay sahibi olan kalıcı ilerleme hissi maalesef çok yok. Bir sonraki oynayışa taşıyabildiğimiz şeylere bakalım, mesele netleşsin: Zırh rengi, jetonlar ve codex'ler. Jetonlar her yeni zindana indiğimizde karşılaştığımız kilitli sandıktaki eşyayı, boyayı ya da kütüphaneden codex'leri satın almaya yarayan para birimi. Bunlar, her oynayışta ulaştığımız toplam elmas sayısı ya da yaptığımız görevler vasıtasıyla edinilebiliyor. Görevlere gelince; oldukça basit içerikli şeyler: x sayıda belli bir düşman türünü kes, iksir yap vb. Kalıcı ilerleme hissinin tek sağlayıcısı codex'ler bildiğimiz anlamda buff'lara tekabül ediyor. Ama ne yazık ki aynı anda birden fazla codex aktive edemiyoruz. Üstelik codex'lere dair doğru dürüst bilgi de verilmiyor, açıklama sekmesinde yine gereksiz esprilere maruz kalıyoruz.

> OYUN GÜLDÜRÜRKEN DÜŞÜNDÜRÜYOR. "NEYE GÜLÜYORUM BEN" DİYE DÜŞÜNÜYORSUNUZ KONU FALAN OLMADIĞINDAN...

Sınıfların olmadığı ve tek bir codex kullanma şansımız olduğu düşünüldüğünde oyuncu, tarzını tamamen düşmandan düşen eşyaya göre belirliyor. Normalde bu tür oyunlarda buna eksi denmeyebilir. Ama doyurucu bir silah/saldırı çeşitliliği ve aynı zamanda geliştirme şansı olmadığı için bir süre sonra canınız sıkılmaya başlıyor. Ayrıca her ne kadar rastlantısal bölümler oynuyor olsanız da, benzer mekânlar ve düşmanlar yüzünden -özellikle dokuz zindanın ilk üçünde- aynı şeyi yapıyormuş hissinden kurtulamıyorsunuz. Dayanıklılık ve zamanlamanın belirleyici olduğu dövüş sistemi fena işlemese de bir süre sonra oyun sizi zorlamamaya başlıyor. Ayrıca son zindandaki dışında boss yok. Çok oyunculu bir macera tekliden kesinlikle daha zevkli. Burada dostlarınız sizi diriltebiliyor ama "friendly fire" da mevcut. Maalesef yerel eşli oyun desteği de yok.

Sözün özü, eğlenceli bir oyun deneyimi sunsa da güdük içeriğiyle üzen bir oyun olmuş *Necropolis*. Ah be Harebrained Schemes! Senden bir dahaki sefere çok daha iyilerini bekliyoruz!



- Özgün atmosferi
- İyi işleyen dövüş sistemi ve başlardaki eğlenceli oynanış
- İki kişi oynandığında epey sarabiliyor
- Teknik olarak pek bir sıkıntısı yok



- Sınıf ve eşya geliştirme seçeneklerinin olmayışı
- Tek codex kullanımı ve sınırlı "kalıcı ilerleme"
- Genel anlamda kısıtlı içerik
- Bir süre sonra zorlamıyor
- Esprilerin her şeyin önüne geçebilmesi

6+

SON KARAR

İndirimde alınacak oyunlar kervanına bir yenisi daha eklendi.





Zindanlar farklılaşmaya beşinciden önce başlasa çok daha iyi olurdu gerçekten.

TÜR: Aksiyon YAPIM: The Game Bakers DAĞITIM: The Game Bakers DİJİTAL İNDİRME: 60 TL (Steam), 74 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-106-furi

FURI

Patronları sevmeyenlere gelsin

FURKAN KİRAZOĞLU

Bilindik kalıpların dışına çıkan, hikâyesiyle ya da oynanışıyla farklı tecrübeler sunan, sürprizler yaşatan oyunları hep sevmişimdir. Her ne kadar kendini merakla takip ettirse de *Furi*'ye uzaktan baktığımda böyle bir oyunla karşılaşacağımı pek düşünmüyordum. Fakat oyunu elime alıp ilerledikçe ve sunduğu sürprizleri tadınca fark ediyorsunuz ki *Furi*, "farklı" bir oyun.

ÖFKELİYİM AMA SOR BİR NİYE ÖFKELİYİM

The Game Bakers'ın hayatımıza kattığı *Furi*'de, Stranger olarak anılan karakteri kontrol edip şimdiye kadar gördüğümüz en ilginç hapishane olabilecek bir yerden kaçmaya çalışıyor ve bekçilerle hesaplaşıyoruz. *Furi* hikâye anlamında sıfırdan başlayıp bol bol gizemle sürekli üstüne koymayı kendine görev edinmiş. Bekçilerin arka plan hikâyeleri, geçmişimize dair kırıntılar, boss dövüşlerinin aralarında güzel manzaralar eşliğinde kulağımıza üfleniyor ve her dövüş oyuncuyu daha fazla sorgulatıyor. Hikâye anlamında hiç beklentim olmadığından muhtemelen, *Furi* bu açıdan ilginç yapısıyla beni fazlasıyla tatmin etmeyi başardı.

Furi, *Shadow of the Colossus* gibi neredeyse sadece boss dövüşlerinden oluşan bir yapım. Uzak ve yakın olmak üzere iki yönden ele alınan oynanış arasından seçimi biz değil oyunun kendisi yapıyor genelde. Uzun menzilli silahımızı ateşlediğimiz anlarda kamera ana karakteri uzaktan izleyip hızlı ve ritmik olan oynanışı takip ediyor. Bu sıralarda dilersek (ya da boss dilerse) yakın dövüşe girmemiz de mümkün ama zorunlu tutulmadığı takdirde çok başvurduğumuz bir yol olmuyor bu. Sadece yakın dövüşe odaklanan kısımlar uzun menzilli çatışma sisteminden bir hayli farklı. Kılıcımızı çekmemiz gerektiğinde kamera yakınlaşıyor ve oyun alanımız boss'un etrafına çizilen bir daireyle kısıtlanıyor. Kaçmak, doğru zamanda savunma yapıp saldırıyı karşılamak ve açığı görüp atağa geçmek daha çok koordinasyon isteyen ve sonunda da tatmin eden bir uğraş haline geliyor.

SEVİYE ATLAMA İNSANIN İÇİNDEDİR!

Her iki oynanış türünde de öyle oynadıkça dallanıp budaklanan unsurlar yok. Asıl çeşitliliği ve gelişimi oyuncu kendi içinde yaşıyor. Boss'ları dize getirdikçe kontrollere alışmaya, daha usta bir şekilde savaşmaya başlıyoruz. Bunu hissettiren en önemli etkenlerden biri de boss'lardaki çeşitlilik. Her biri farklı saldırı tipleriyle donatılan, kendi içinde bir öğrenme eğrisine sahip boss'lar *Furi*'nin en can alıcı öğelerinden. Kesilen her boss'tan sonra yaşanan duygu yoğunluğunun hemen ardından bir sonraki kapışma için merak duyuyor insan.

Carpenter Brut, Danger, Toxic Avenger gibi isimlere de ufak bir parantez açmak lazım. Onlar olmasa, *Furi* bu enfes müziklerden yoksun kalsa oyun kesinlikle çok şey kaybederdi. Atmosferi yaşatan gaz müzikler *Furi*'yi uzun zaman sonra bile hatırlanacak bir tecrübe haline getirmiş.

Duyurusuyla etkilemeyi başaran *Furi* o vadettiği kaliteyi sunarak beni son derece mutlu etti. Temeli basit olsa da oynadıkça alıştıran zor oynanışı, hızlı aksiyon ve harika müziklerle birleşince ortaya tam bir şölen çıkmış. Müzik tarzınız uyuşuyorsa ve aksiyon insanıysanız mutlaka bakmanız gereken bir yapım.



Mekânların çoğu çerçevelenip duvara asılası bir güzellik sunuyor.



GÖRSEL DİLİ DE, HİKÂYESİ DE FARKLI FURI'NİN. BOSS DÖVÜŞLERİ ÜSTÜNE KURULU OYNANIŞ, HARİKA BİR ATMOSFERLE ZENGİNLEŞİYOR



- Zamanla pişen hızlı oynanış
- Çeşitli ve stil sahibi boss'lar
- Müzikler enfes
- İlgi çekici bir hikâye



- Dövüş araları daha iyi doldurulabilirdi
- Oynanış çeşitlenmeye açık

8

SON KARAR

Dört beş saat civarı bir sürede bitirebileceğiniz Furi çabuk tüketilen ama akılda kalan bir deneyim.



DOĞAYA NE SALDIĞINIZA DİKKAT EDİN!

BARAN KÖSE

Japonya'da yıllar önce, 1975 yılında, Satoshi Tajiri adlı çocuk yakaladığı böceği bir kavanoza koydu. O böcekle ilgilenmek, onu beslemek çok hoşuna gitmişti. Ertesi gün çıkıp bir böcek daha yakaladı ve onu da kavanoza koydu. Bu işi artık her gün yapıyor ve inanılmaz zevk alıyordu. Yıllar sonra bu hobisi dünyanın belki de en büyük markasına dönüşecekti fakat küçük Satoshi bunu o yıllarda bilmiyordu.

"Merhaba! Benim adım Profesör OAK! Pokémon dünyasına hoş geldin"

Önce yukarıdaki cümleyle başlayan ve bir efsane haline gelen Gameboy oyunuyla bütün dünyayı ele geçiren bir fenomen oldu *Pokémon*. Yıllar içinde mangası çıktı, animesi (biz o zamanlar çizgi film diyorduk gerçi) reyting rekorları kırdı. Tasoları, kart oyunları derken çılgınlık 20 sene boyunca devam etti. Daha ne kadar abartılabilirdi ki?

TAVADA GOLDEEN

Her şey *Pokémon GO*'nun açıklanmasıyla başladı. Akıllı telefonlarımız üstünden, gerçek hayatta Pokémon yakalama imkanı sunuyordu oyun. Fikir o kadar iyiydi ki Pokémon sevenler olarak oyunu çıkış tarihine kadar günbegün takibe aldık. Daha doğrusu, çıkış tarihini bile bekleyemedik... İlk olarak Avustralya, Yeni Zelanda ve Amerika Birleşik Devletleri'nde yayınlanan *Pokémon GO*, en hızlı yayılan viral oyun payesini aynı gün aldı.

Oyun ücretsiz olduğu (ve aslında biraz da işler çoktan kontrolden çıktığı) için biz de Türkiye çıkışını beklemek yerine bu sayımızda incelemesini yapmaya karar verdik. Sizlere buradan oyunu nasıl indireceğinizi yazmayacağım, ufak bir araştırmayla çok rahat bulabilirsiniz. Onun yerine gelin her şey çok normalmiş gibi yapalım ve inceleme-rehber tadındaki yazımıza başlayalım...

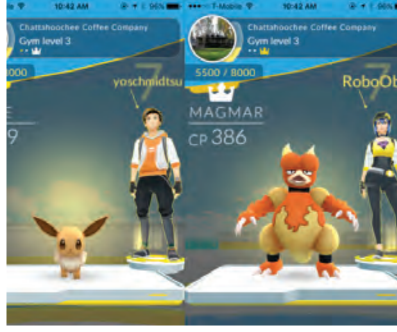
Oyunu yüklemeyi başardıktan sonra önümüze yine o kritik seçim geliyor. Bulbasaur, Charmander ya da Squirtle'dan birini seçip maceraya başlamamız gerek. Çocukluğumun en zor seçimi buydu, her zaman söylerim. 30 yaşına gelmiş biri olarak yine seçim yaparken zorlandım. Sonuçta üç Pokémon'u da çok seviyordum. Gözümü kapattım ve rastgele basarak Bulbasaur'u seçtim. Artık Pokémon maceram başlamıştı...

İlk seçim ekranında yapılabilecek bir cinlik var. Eğer üç Pokémon'u da seçmeyip biraz ilerlerseniz oyuna Pikachu ile başlayabiliyorsunuz. As-

ANİ POKÉMON SALGINI, OYUNUN ÇIKIŞINDAN HABERSİZ OLAN KESİMDE DÜNYANIN SONU ETKİSİ YARATTI

GYM SAVAŞLARI BAŞLAŞIN!

Güçlü Pokémon'larınız olduktan sonra Gym savaşlarına katılabilirsiniz. Savaşları kazanıp Gym'i ele geçirdiğinizde 20 saatte bir oyunun para birimi olan "coin" ve CP yükseltmek için kullandığımız Stardust kazanıyorsunuz. Eğer takımınız bir Gym'e sahipse oraya Pokémon'unuzu bırakabilir, rakip takımdan gelenlerle dövüştürebilirsiniz.







Biraz kolaycılık gibi görünse de birkaç PokéStop'un kesiştiği bir nokta bulup oturmak epey kârlı oluyor.

SEVİYE ATLAMANIN KOLAY YOLU

Çok fena bilgi kirliliği var oyun hakkında; en güçlü Pokémon nasıl yetiştirilir, seviye nasıl atlanır, Gym nasıl kazanılır herkes bir şey söylüyor. Öncelikle oyunun en önemli kısmı seviye. Seviye atlamanın en güzel yoluysa sürekli çıkan Pidgey'leri yakalamak. Hem Pokémon yakaladığımızda hem de evrim geçirttiğimizde deneyim puanı alıyoruz. Pidgey evrim geçirmek için 12 "Pidgey Candy" istiyor. Basit bir matematikle her dört yakalamada bir evrim geçirtebilir, güzelim puanları kapabiliriz. Ben şu an 22. seviyedeyim, bu taktikle devam ediyorum. Oyuna yeni başlayanlar da belli bir seviyede olanlar da bunu yapmalı. Pokémonları biriktirip iki kat daha fazla deneyim veren Luck Egg kullandıktan sonra hepsine evrim geçirtmek şu an için en başarılı strateji. Hem Pokédex'te kayıtlı olmayan, yeni bir Pokémon'a sahip olduğunuzda oradan da inanılmaz puan geliyor. Biriktirin, yumurtaya tıklayın ve arkanıza yaslanarak puanları toplayın. Pidgey, Caterpie, Weedle ve Rattata en önemli Pokémon'lar yüksek seviyelere doğru yükselen merdivenlerde. Fakat sadece ilk evrimlerini yapın, son evrimleri çok fazla candy istiyor.



lında hangi Pokémon ile başladığınızın nostalji değeri hariç hiçbir artısı yok. Çünkü *Pokémon GO* oldukça farklı orijinal oyunlara göre. Haritada çıkan Pokémon'ları yakalayıp geliştiriyorsunuz fakat bu esnada kesinlikle bir dövüş olmuyor. Tamamen Pokétopu fırlatma becerisi!
İlk başlarda zorlansanız da eliniz bir süre sonra alışıyor.

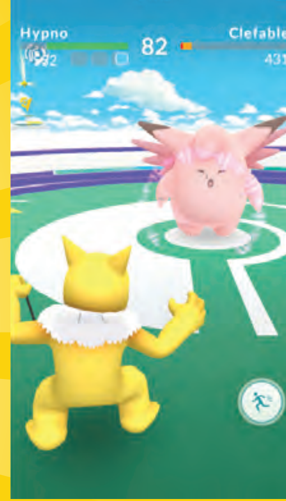
ZUBAT Bİ DUR ALLAH'INI SEVERSEN!

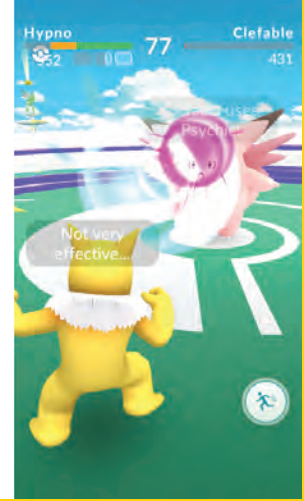
Zubat lanetini Gameboy oyunlarından bilirsiniz. Karada Zubat, suda Tentacool hayatı dar ederdi bizlere. Zubat ne yazık ki *Pokémon GO*'da da aynı hayta Zubat. Sürekli çıkıyor ve yakalarken deli ediyor insanı. İlk başlarda mümkün olduğu kadar uzak durun çünkü alışana kadar yakalaması çok çok zor ve sinir bozucu. Alıştıktan sonra karşınızdaki Pokémon'un gücüne göre yakalama stratejinizi belirlemeniz gerek. Pokétopuna bastığınızda Pokémon'un üzerinde bir daire beliriyor. Yeşil ve kırmızı tonları arasında bir başka daire daha beliriyor. Bu Pokémon'un ne kadar zor yakalanacağını gösteriyor. Anlayacağınız gibi yeşil kolay ve kırmızıya yaklaştıkça zorlaşıyor. Razz Berry adında bir meyvemiz var ve Pokémon'a bunu verdiğimizde kolaylaşıyor yakalamak. Tıpkı Safari Park'ta yem vererek yakaladığımız Pokémon'lar gibi! Şu an için görebildiğim kadarıyla 3 farklı top seçeneği var. Normal Pokétopu, Great Ball ve Ultra Ball. Bunlar seviye atladıkça açılıyor ve sadece Pokestop adındaki yerlerden elde edebiliyoruz. Normal topu ise bittiğinde satın alma şansımız var.

Peki Pokéstop ne? Pokéstop oyunun en önemli şeyi aslında. Haritada gözüken şekilli, janjanlı yerler Pokéstop. Buraya gidip tıkladığımızda rastgele top, iksir ve canlandırma kazanıyoruz. İnsanları deli gibi sokağa döken olay da Pokéstop aslında. Pokéstoplar kolay kolay bulunmuyor, ancak belirli yerler olabiliyor. Genelde parklar, kafeler, camiler, kiliseler, heykeller Pokéstop. O yüzden insanlar telefona kafayı gömmüş halde heykel diplerinde, parklarda dolanıyor. Pokémon yakalarken bir yandan da sosyalleşmek için süper bir imkân aslında. Günümün yarısını buralarda geçiriyorum ve inanılmaz eğleniyorum. Buradan bulduklarımız yetmiyor tabii ki, tabana kuvvet yürüyüp bol bol Pokémon yakalamamız gerekiyor. Hem Pokédex tamamlamak hem de Gym savaşlarını kazanmak

Şimdilik yalnızca ilk nesil Pokémon'lar var ama yenileri de ileride gelecektir.









Savaş ekranlarındaki arka plan sade ama tatlı.



Pokémon yakalayacağım diye kameranızı doğrulttuğunuz yere de dikkat edin tabii!

POKÉMON VE EVRİM

Artık belirli bir seviyeye ulaştığımıza göre Gym savaşlarına katılma vaktimiz geldi. Pidgey, Catepie, Weedle ve Rattata yakalamayı bırakmıyoruz, onlar hâlâ çok önemli. Seviye yükseldikçe daha güçlü Pokémon'lar karşınıza çıkacaktır. Combat Power (CP) ne kadar yüksekse yakalaması o kadar zorlaşıyor. Fakat bir o kadar da güzel oluyor. Evrim geçiren Pokémon'un CP'sinin ne kadar olacağı bir matematik formülüne dayanıyor. Rastgele değil, belirli bir sistem üzerinden ilerliyor. O yüzden evrim geçirteceğiniz Pokémon'u iyi seçmeniz gerek. Diyelim elimizde dört tane Geodude var. En yüksek CP'ye sahip olanı seçiyoruz. CP'yi gösteren yerin aşağısında yarım daire şeklinde bir bar var. O sona ne kadar yakınsa o kadar güçlü olduğunu gösteriyor. Evrim geçirtmeden önce o barı doldurabildiğimiz kadar doldurmamız gerek ki evrim geçirip Graveler olduğunda potansiyelinin en yükseğine yakın bir güce sahip olsun.

için güçlü Pokémon'lara ihtiyacımız var.

SALON POKÉMONLARI

Gym sistemi oldukça enteresan. Sarı, Kırmızı ve Mavi olmak üzere, efsanevi Pokémon'lar Zapdos, Moltres ve Articuno'dan esinlenerek yaratılmış üç takım var. Beşinci seviyeye geldiğinizde bu takımlardan birini seçiyorsunuz. Gym'ler bu takımların kontrolünde. Mesela Kırmızı Takım bir Gym'in kontrolünü elinde tutuyorsa ve siz de bu takımdaysanız gidip oraya Pokémon'unuzu koyabiliyor ve savunmaya katılabiliyorsunuz. Başka renkteyseniz de gidip ele geçirebiliyorsunuz. Sıkça duymaya başlamışsınızdır "sürekli camiye gidiyorum" diyen Pokémon oyuncularını. Genelde mahalledeki önemli yerler Gym oluyor. Bu da genelde cami ve kiliselere denk düşüyor. Yalnız dikkatli olun, "camiye kırmızılar saldırmış, koşun" demeyin sokağın ortasında, yanlış anlaşılmaya çok müsait. Zaten oyunu oynarken dikkatli olmanız şart! Geçen gün Kadıköy'de sürekli "pardon" sesi duydum. İnsanlar kafalarını telefondan kaldırmadıkları için her yere çarpıyor ve robotik bir "pardon" sesi yankılanıyor sokaklarda.

Sokağa çıktınız, Pokémon yakaladınız, takım seçtiniz. Şimdi ne olacak? Asıl olay burada başlıyor. Pokémon'larınızı güçlendirmeniz gerek. Eğer en iyi olmak istiyorsanız, tüm Pokémon'ları yakalayıp şampiyon olma tutkunuz varsa zaten bir yolunu bulup bunu başaracaksınız! Ash gibi en güçlü Pokémon'larınızı doğaya salmayın yeter. Bol yürüyüş, bol PokéStop ziyareti başarıya giden yolda ilk kuralınız. Tabii bir de işin sosyalleşme kısmı var ki bu bence oyunu oyun yapan öge. Sokakta hiç tanımadığınız insanlarla muhabbet edebilmek çok güzel bir duygu. Parkta oynayan 10-12 yaşında çocuklarla Pokémon üzerine tartışmalara girdim. 30 senedir yaşadığım mahallemde hiç tanımadığım gençlerle arkadaş oldum. Hani dondurmanın üzerine sıcak çikolata sosu dökülür daha bir lezzetli olur ya, işte *Pokémon GO* oynarken diğer insanlarla konuşmak, tartışmak o çikolata sosu. Zaten bu güzel havalarda dışarı çıkıp sosyalleşmeyeceğiz de ne yapacağız? Belki ileride çocuklarımıza anlatırız "Annenle bir Pokéstop'ta tanışmıştık, onun Pikachu'su vardı benim de Squirtle'ım" diye.

Oyunu ballandıra ballandıra anlattım ama tabii ki sevmediğim yanları da var. Oyun çıkalı bayağı olmasına rağmen ne yazık ki hem sunu-

cu problemi hem de oyunun kendi içerisindeki kodlama problemleri devam ediyor. Üç tane PokéStop'u çeken bir mekan bulmuşsunuz cıvıl cıvıl, incense basmışsınız, fazla deneyim için “lucky egg” patlatmışsınız ama o da ne! Sunucu çöktü, bütün hayallerinizle beraber. Bu sahne çok sık yaşanıyor ne yazık ki ve hâlâ bir çözüm bulamadılar. Onun haricinde özellikle Gym savaşlarında birçok sıkıntı yaşanıyor. Dakikalarınızı harcadıktan sonra “hahaha kazandım!!!” diye sokağın ortasında timsah yürüyüşü yaparken bir de bakıyorsunuz ki Gym hâlâ rakipte! Savaşların 1 can kala takılması, kazanılan maçların sunucuya iletilememesi gibi problemler umarım önümüzdeki yamada giderilir. Hayır gecenin köründe bağırıp çağırıyoruz başımıza bir iş gelecek, anlatamayacağız “Dayı sana demedim Gym'e dedim, yapma” diye...

Oyunda başarılı olmanın bir ton ince kuralı var ama aslolan eğlenmek. O yüzden öncelikle PokéStop'lara gitmeyi, lure açmayı, bol bol yürümeyi, en önemlisi de diğer Pokémoncularla muhabbet etmeyi unutmayın. Önemli olan ne kadar güçlü Pokémon'a sahip olduğunuz, kaç tane Gym kontrol ettiğiniz değil aslında. Son yıllarda ortaya çıkan “oyunu hemen bitirme” hastalığına kapılmayın. Tadını çıkarın. Tek başınıza değil, arkadaşlarınızla avlanın. Sonuçta Ash bile Misty ve Brock'la dolaşıyordu, her gittiği kasabada yine insanlarla tanışıyordu. Roket Takımı olmayın, Ash olun.

EEVEE SORUNSALI

Yeni başlayanların en yakın dostu, sevimli Pokémon'umuz Eevee. Bildiğiniz gibi üç farklı evrime sahip. Elektrik Pokémon'u Jolteon, ateş Pokémon'u Flareon ve su Pokémon'u Vaporeon. Reddit kullanıcıları sağ olsun, çok enteresan bir şey keşfetmişler. Pokémon'un animesinde Eevee Kardeşler vardı, Sparky, Rainer ve Pyro adında. Eğer evrim geçirtmeden önce Eevee'inize Sparky adını verirseniz tıpkı animedeki gibi Jolteon, Pyro adını verirseniz Flareon, Rainer adını verirseniz de Vaporeon sahibi olabilirsiniz. Güzel bir gönderme olmuş. Buradan animedeki kardeşlerin ismini hatırlayan ve oyunda deneyen Reddit kullanıcısına selamlarımızı iletiyoruz. Eevee oldukça sık çıkan bir Pokémon. En yüksek CP'li olanını mutlaka geliştirin ihtiyacınıza göre. Diyelim çok güçlü bir su Pokémon'unuz var ama etraftaki her Gym bitki Pokémon'u kullanıyor. Flareon burada sizi kurtaracak Pokémon olacaktır.

POKÊMON OYUNLARINDAKİ SEVGİYLE GELİŞEN DAHA GÜÇLÜDÜR MANTIĞI GO'DA GEÇERLİ DEĞİL.

HANGİ POKEMON DAHA GÜÇLÜ?

Oyunun dövüş mantığı 20 yıldır alışageldiğimiz sistemin aynısı. "Taş kağıt makas" olarak bilmeyenlere açıklayabileceğimiz bu basit sistem Gym savaşlarının kilit noktası. Her türün birbirine karşı bir üstün yanı var. Mesela su saldırıları ateş Pokémon'una, ateş saldırıları bitki Pokémon'una, bitki saldırıları da su Pokémon'una karşı üstün.

Eğer amacınız Gym ele geçirmekse her türden bir Pokémon'u geliştirmenizi tavsiye ederim. Genelde ateş, su, zehir ve bitki Pokémon'u çoğunlukta, o yüzden onları yenebilecek Pokémon'lar yetiştirmeniz iyi olur. Psişik Pokémon'lar dövüş ve zehir Pokémon'larına karşı etkili olsa genel olarak çok fazla hasar vurdukları için tercih edilebilir. Yukarıda dediğim gibi Eevee geliştirmek erken zamanlarda Gym'e giden yolda çok yardımcı olacaktır.



OGZ POKÉMON TAKIMI SUNAR: BAZI ŞEYLER OLDU...

POKEMON MUCİTLERİ

İlk çıktığında "Ya kardeşim ülkemizde resmi olarak açılsın o zaman indiririm!" diyen ilkeli insanlardan olsam da sonradan herkesin oynayıp eğlendiğini görünce fikrim değişti ve oyunu indirmemin üzerinden çok geçmeden şu yaratıcılığı gördüm. İş çıkışı sahile gitmeye karar verdik ve yolda yürürken bir PokeStop'a lure atıldığını gördük. Yanaştık, yanaşan tek kişi biz değildik tabii ve yarım saat içinde tam olarak on kişilik bir grup, ellerde telefon Pokémon avlıyorduk. İyiliğe karşılık olsun diye bir başka PokeStop'a lure'u biz açmaya karar verdik. Aradan beş dakika geçti ve yanımızda bir araç durup "Lure'u kim attı?" diye sorarak gruba katıldı. Başka arabalar da takip edince lure'ların insanları birleştirici gücü iyice kanıtlandı artık. Fakat asıl anlatacağım şey bisikletliler... Gruba katılan üç tane bisikletli arkadaş resmen Pokémon GO uğruna icat yapmıştı. Gidonun tam ortasına yerleştirdikleri bir aparata telefonu sabitlemişler, şarj aletlerini de bisiklete kurdukları dinamo düzeneğine bağlamışlar. Böylece onlar pedal çevirdikçe şarj doluyor. Pokémon avcısı deyip geçmemek lazım. **-Cengizhan**

HIRS GİBİ BİR ŞEY

Oyunu telefonuma yüklediğim gün 7'nci seviyeye kadar tırmanarak etrafımdakilere durumun ciddiyetini ve nasıl bir Pokémon ustası olacağımı kanıtlamıştım. Amacım GYM işgalinden öte her zaman Pokémon yakalamaktı. Benim olacaktı bütün Pokémon'lar. Binecektim üstlerine, vuracaktım kırbacımı. Neyse, gün geçtikçe cep canavarlarıma ihanet ettiğimi fark ettim. Onlar GYM istiyordu, bu onların doğasıydı. Diğer Pokémonlarla savaşmalı, zaferi de yenilgiyi de tatmalıydılar. Cesaretle saldırdığım GYM'lerden gözyaşlarıyla çıkmaya başladım ve aslında büyük bir Pokémon eğitmeni olmadığımı anlayıp koleksiyon hayatıma geri döndüm. Yaklaşık 200 aktif Pokemonum var ve onların sigortalarını yatırıp her birini sevgiyle geliştiriyorum. **-Emre**

"BİR ARKADAŞIM" HİKÂYESİ

İş yerinde her geçen gün daha fazla kişinin Pokémon GO oynuyor oluşuna departmanımdan bir arkadaş isyan etti. Kendisi çocukluğundan beri büyük bir Pokémon hayranı ama oyunu nedense telefonuna kurmuyor. Diğerleri oyun sayesinde Pokémon öğrenirken o her birini bildiği Pokémonları nedense toplamıyor. Tek yaptığı, oynayanlara zibilyon tane soru sormak oyunla ilgili. En son dayanamadım, "Neden yüklemiyorsun?" dedim. Cevabı trajikomikti. "Bir oyun daha yüklersem karım beni evden atacak." Ee, ne demişler? Emir demiri keser. **-Hazal**

KOMŞUNUN BAHÇESİNDEKİ SCYTHER DAHA MI YEŞİL?

Şu dünyada en sevdiğim iki Pokémon Scyther ve Electabuzz. Oyuna ilk girdiğim günden beri de amacım bu iki Pokemon'u yakalamak. Zubat'tır, Pidgey'dir, klasik avımı yaparken evimin pek yakınlarında bir Scyter silüeti belirdi telefonumda. Önce salonda odaları gezdim. Sonra balkon, hatta camdan falan kolumu uzattım. Uzun uğraşlar sonrasında haritada gözüktü ama bir türlü savaş ekranına geçmiyordu oyun. Yapılacak tek bir şey vardı, apartman yöneticimizden izin isteyip onun bahçesine girmek. Ama öyle kabak gibi "iyi akşamlar abi ben bi Pokémon yakalayıp çıkacağım" demek de olmazdı. Dolaptan elime gelen ilk tişörtü camdan yan dairenin sırasında bulunan bahçeye doğru attım... Yapılacak en doğru şey buydu çünkü. **-Emre**

BOYNU BÜKÜK POKEMON AVCISI

Bir pazar akşamı, Pokemon avına çıkan arkadaşıma eşlik etmemle başladı her şey. "Gym ne?" "Poke toplarını nereden topluyorsun?" gibi masum sorularla başlayıp "Lure basan var mı?", "Önce evrim mi, power up mı?" gibi saplantılı sorulara geçiş yaptım. Charmander gördüğü gibi arabayı kenara çekip sahile koşturan, Lure basıyoruz toplaşın diyerek duyuru geçen insanlardan biriydim artık. Fakat bir akşam oturduğum yerden Sri Lanka'ya gidebildiğimi gördüm... İşte oyun o an bitti benim için. Ama hilelere bir çözüm gelirse, kesin tekrar başlarım. **-Özer**

Pokémon GO

DÜNYADAN POKÉMON HİKAYELERİ

5N1P

Düşünün, ABD Dışişleri Bakanlığı sözcüsüsünüz. Onlarca basın mensubu karşınızda ve siz IŞİD hakkında önemli açıklamalar yapıyorsunuz. Kameralar, mikrofonlar, fotoğraf makineleri... Bir gazeteci hariç herkes pür dikkat. Eleman gözünüzün önünde Pokémon GO oyuyor. Gayet sinir bozucu bir durum olmalı.

Sözcü, durumu fark edip utandırmak için gazeteciye "şu Pokemon şeyini oynuyorsun di mi" diyor açıklamasını keserek. Fakat gazeteci pişkin, "bakıyorum sadece" deyip geçiştiriyor. Açıklamanın sonunda sözcü "Yakalayabildin mi bari?" diye tekrar aynı gazeteciye dönüyor, cevap "Yok ya, burada iyi çekmiyor." Ben olsam "alın bunu" derdim ama neyse ki sözcü öyle bir şey yapmamış. İsmi John Kirby olduğu için belki de... Şaka değil. Kirby.

AYLAK BAKKAL LURE TARTAR

Pokemon GO'nun en çok işleri kötü giden esnafa yaradığını biliyor muydunuz? New York'ta, müşteri gelmediği için kapanmak üzere olan (ya da hikâye daha ilginç olsun diye bu kısmı uydurulan) bir pizzacı, dünyanın en değerli 10 dolarlık yatırımını yapıyor ve Pokemon GO'dan "lure" alıyor. Yani dükkanını Pokemon yuvasına çeviriyor. Sonrası aynen tahmin ettiğiniz gibi... Zaten Pokémon GO sponsorluğu modeli de bunun gibi örneklerden sonra ortaya çıktı. Başta McDonalds olmak üzere pek çok işletme, dükkânlarının Pokémon GO oyuncularına hizmet vermesi için oyunun yapımcısı Niantic Labs'le sözleşme imzaladı.

ELVEDA AY, HOŞÇA KAL FEZA!

Tam dayınıza anlatıp cevap olarak "Yahu arkadaş, saçma sapan şeyler..." almalık bir hikâye de Yeni Zelanda'dan. 24 yaşındaki Tom Currie, "Vaktimin tamamını buna ayırmak istiyorum" diyerek altı yıllık işinden istifa edip Pokémon avı için yollara düştü. Hayattaki amacının oyundaki 151 Pokemon'un tamamını yakalamak olduğunu söyleyen Currie, şimdilik 90 Pokemon'da olduğunu ve altı şehir gezdiğini anlattı Guardian'a. Lafa gelince hepimiz "tabii ki insan hayallerinin peşinden koşmalı", "hayat çok kısa" kafasındayız ama Tom bu olayı biraz abartmış sanki...

○ **TÜR:** Macera ○ **YAPIM:** Nilo Studios ○ **DAĞITIM:** Nilo Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 13+
○ **DAHASI İÇİN:** asemblance.com

ASEMBLANCE

Karanlık, kaos, hatıralar...

ARES AYBAR

Gözlerimi açıyorum. Garip bir odadayım. Karanlık. Etrafta çeşitli kontrol panelleri var ve ben yanıp sönen kırmızı ışık nedeniyle odaklanmakta zorlandığım sırada nereden geldiğini anlayamadığım bir ses benimle konuşuyor. Nerede olduğumu anlamaya çalışırken, önümdeki ekranda bir şeyler yazmaya başlıyor: "Bugün nasılsın?"

İyi hissetmediğimi fark ediyorum. Evet, yanıtım belli oldu; iyi değilim. Aklıma gelen ilk soruyu cevaplamaya çalışıyorum. Neredeyim? İzlenildiğim hissine kapıldığım için çaktırmadan etrafıma bakınıyor ama anlamlandıramıyorum. Gördüklerim bir fabrikanın kazan dairesini anımsatıyor. Ancak öyle bir yerde sanki füzeleri kontrol etmeye yarayan teknolojik aletlere benzer bir şeyler olmazdı diye çıkmaza sürüklüyorum kendimi. Hem benim böyle bir yerde ne işim olabilir ki? Yeni belirsizlikler, yeni sorular... Düşünmeye çalışıyorum. Cevaplar arıyorum kendi kendime. Çok hızlı çözmeye çalıştığım bu bulmacanın içinde kaybolacak kadar bile bilgi sahibi olmadığımı fark ediyorum. En çok hissettiğim duygular endişe ve stres sanırım, bu konuda bile tam bir yargıya varamıyorum. Ne söylesem, ne düşünsem bir şeyler eksik. Odaklanamıyorum. Tepemde konuşmaya devam eden ses biraz izin vermeli bana. Asıl soruyu sormam gerektiğini fark ediyorum: "Ben kimim?"

Ekrandaki yazıyı geçmek için tuşa basıyorum. Karşıma tek bir seçenek var. Şaşırmıyorum. Umursamıyorum. Anlayamadığım bir duruma karşı koyamam. Birden önümdeki karanlık alanda geniş bir kapı beliriyor. Dağın tepesine yakın bir kesit görüyorum. Eşikten geçiyorum ve oradayım. Etraftaki çalıların hareketinden hafif bir esinti olduğunu anlıyorum ama hissetmiyorum. Kısıtlı bir alanda gezinirken bir şeyler hatırlıyor gibi oluyorum. Bir anlığına gözlerimi kapatıyorum. Gözlerimi açtığımda yine aynı odadayım ve yine karanlık. Alarm çalıştığı için kırmızı ışık yanıp sönüyor ve o alışmaya başladığım ses bugün nasıl olduğumu soruyor. Bugün nasıl mıyım?

Bu sefer cevabım kafamın karıştığı yönünde. Ne olup bittiğini anlayamıyorum. Biraz stres, biraz endişe ve boşluk. Bu sefer aynı kapının önündeyim ve farklı bir yer görüyorum. Hatırladığım kadarıyla burası benim ofisim. Gecenin bir yarısı ofisimde olmamın nedeni ne olabilir, düşünüyorum. Temkinli bir şekilde açık olan monitörüme doğru ilerliyorum. Orada ne görebileceğimi düşünüyorsam? Yavaşça uzatıyorum başımı ve bir yazı olduğunu görüyorum: "Mavi kelebek". Ben bunu bir yerde görmüştüm.

BİR ÇEŞİT STRATEJİ OYUNU ASEMBLANCE. BEYNİNİZ ÜSSÜNÜZ OLUYOR VE SİZ ELDEKİ KAYNAKLAR ÖLÇÜSÜNDE SÜREKLİ SORU BASIYORSUNUZ. SORULARDAN KURULU BİR ORDUNUZ OLUYOR.

HAFIZA VE GERÇEKLİK

Hatırlayamadıklarımızın önem derecesini normal hayatımızda fark edemeyebiliyoruz. Çünkü hali hazırda hatırladığımız, ya da tam olarak doğru olmasa da anımsayabildiğimiz şeyler mevcut. Hal böyleyken, geriye dönüp sorgulama yapmıyoruz. Kadercilik, kolaycılık ya da rasyonalizim. Bahanemiz ne olursa olsun sonuç aynı. Peki ya hiçbir şey hatırlayamasaydınız?

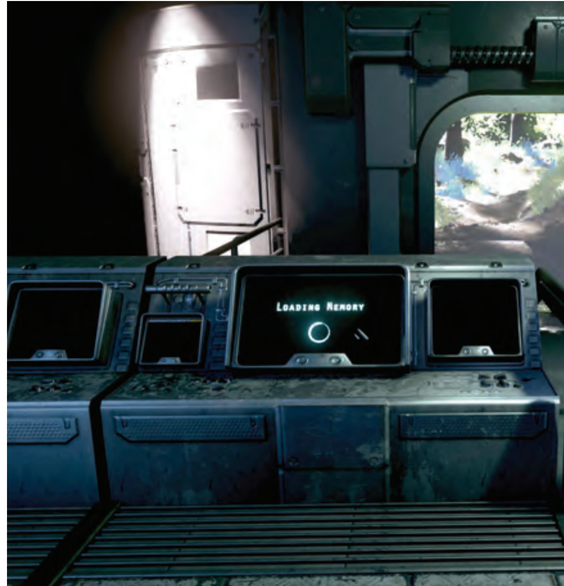
İşte insanı tam bu sorgulama içerisinde bırakıyor *Asemblance*. Üstelik bunu yaparken karanlık ortamı nedeniyle hem geriyor hem de meraklandırıyor. Hayatında izlediği korku filmi sayısı 3 olan Ares, aldığı eğitim ve yetiştirilme tarzı nedeniyle rasyonel düşünceyi savunmasına rağmen, dünyanın oluştuğu andan beri sorulan en önemli sorulardan olduğunu düşündüğü "bilinmeyene korku" duygusunun elinden kurtulamadığını bildiği halde bu oyunu gerile gerile oynadı. Karanlık bir kaos ortamında, beni bile heyecanlandıran ve merak duygumu tetikleyen bir oyun olmuş *Asemblance*. Çok fazla etkileşim yapamasak da ilerlemek için belirli şeyleri çözmemiz gerektiği için *Dear Esther* gibi buna da "pek oyun denilemez" diyemem. Zaten tanımlar üzerinde durmak çok da önemli değil. Güzel ve etkileyici bir hikâye içerisinde ilerlerken (ki her zaman ilerlemiyoruz, tekrar tekrar başka anılara dönmemiz de gerekebiliyor) başka şeyler önemini yitiriyor. Kısa oyun süresine sahip olduğu için bir oturuşta bitirebilirsiniz. Böylesi daha güzel olacaktır.

Sonra hep beraber düşüneceğiz. Anılarımız mı bizi kontrol ediyor, yoksa biz mi hatıraların içerisinde kaybolmuşuz. Yoksa kontrol mekanizması tamamen bağımsız mı?



Hep böyle temiz ve düzenli bir odam olsun istemiştim.





Ömrümüz ekranlara bakarak geçmese, buradaki ekranlara bakmayı ilginç bulabilirdim.



- Atmosfer
- Karanlık
- Sürükleyici hikâye

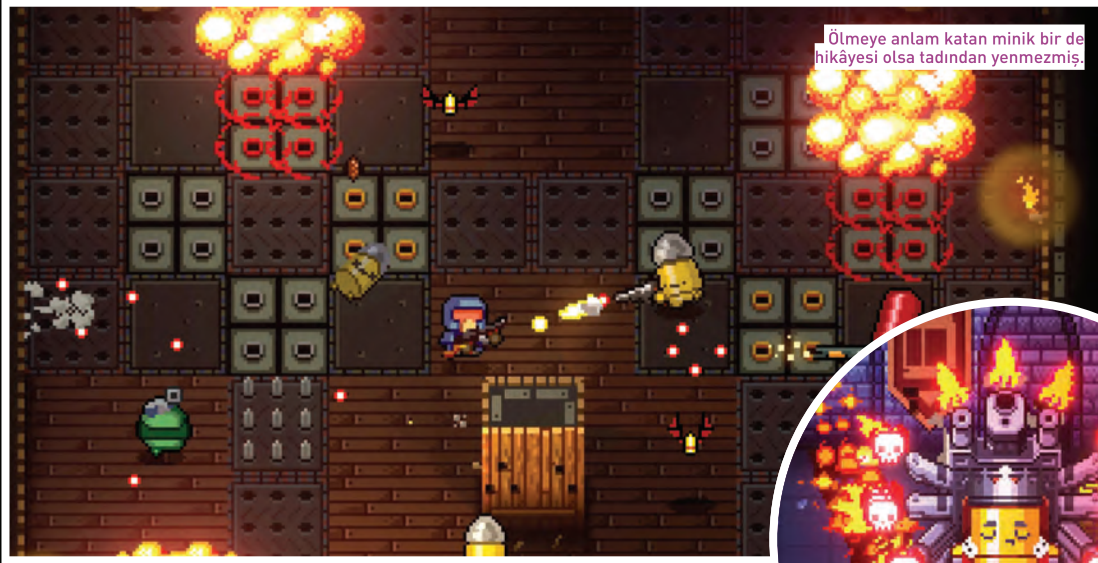
- Grafikler vasat

7

SON KARAR

İçinde kaybolacağınız bir etkileşimli hikâye.

○ **TÜR:** Rogue-Like ○ **YAPIM:** Dodge Roll ○ **DAĞITIM:** Devolver ○ **DİJİTAL FİYATI:** 20 TL (Playstore), 24 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** -
○ **DAHASI İÇİN:** dodgeroll.com/gungeon



Ölmeye anlam katan minik bir de hikâyesi olsa tadından yenmezmiş.

ENTER THE GUNGEON

Nihayetinde hepimiz unutulacağız

ERİM BİLGİN

Sanırım son birkaç yıldır notalarını geçmişte kaybolan oyun türlerinden alıp, sağlam mekaniklerle yenileyerek piyasaya kazandıran bağımsız oyunlar artık bir akım halini aldı diyebiliriz. İleride "Video Oyunları Tarihi" dersleri okutulduğunda, *Super Meat Boy*'un ne kadar *Super Mario*'nun genlerinden geldiği veya *Hyper Light Drifter*'ın ne kadar iyi bir *Zelda* yorumu olduğu herhalde "İkinci Yeni Akımı" falan diye anlatılacak. Sizi bilmem ama ben bu akımdan çok memnunum. Evet, bu oyunların çoğu şu ya da bu taraflardan fire veriyor; evet, mükemmel değiller, fakat birilerinin hâlâ "roguelike" gibi eski oyun türlerini canlı tutup başarılı olduklarını görmek güzel değil mi yahu? Roguelike demişken..! *Enter The Gungeon* okumaya gelmiştiniz, pardon.

İLK GÖRÜŞTE NEFRET

Bu oyun da dergide Ömer "Erim, sen şunu incelesene bu ay" demeseydi varlığından asla haberdar olmayacağım oyunlar arasına giriyor ve bunun tek sebebi görsel tasarımlarını çok klişe bulmuş olmam. *ETG* bana artık gerçekten görsel tasarıma fazla değer veren, biraz dış görünüşçü bir adam olduğumu kabul ettirdi, yalan yok. Yanlış anlamayın, oyunun piksel-art görselleri ve harika animasyonları şüphesiz ki çok başarılı sanatçıların elinden uzun emekler sonucu çıkmış. Oyunun görsel akıcılığına, netliğine, teknik işçiliğine hiçbir eleştirim yok; görseller şahane, animasyonlar yağ gibi akıyor. Fakat işte nedense karakterler ve ortamların tasarımı biraz... *gebeş*, sevgili okur. Bilmiyorum böyle düşünen tek ben miyim fakat görsellerde teknik başarıdan ziyade yeni tasarımlar görmek istiyor şu yorgun gözlerim artık. Mermi kovanı şeklindeki düşman, üzerindeki parlamalara kadar şahane bir piksel-art eseri fakat NEDEN MERMİ KOVANI?!

HİKÂYE BAHANE, OYUN ŞAHANE

Daha önce de bahsettiğim gibi, *ETG* bir roguelike. Yani tek bir canınız var, ölürseniz oyun gözünüzün yaşına bakmadan sizi başa gönderiyor. Dilediğinizce keşfedebildiğiniz rastgele oluşan zindanlar arasında gezip, karşınıza çıkan düşmanları yok ederek puan toplamalı, bölümler boyunca bulduğunuz veya dükkânlardan aldığınız eşyalarınızla gelişmelisiniz. Her bölümün sonunda boss'larla kapışıp, Gungeon'un bir alt katına devam etme hakkını kazanıyorsunuz.

Rastgele oluşan haritalar, türlü silah ve mühimmat şekillerinde düşmanlarla dolu. Yeni girdiğiniz her oda, içindeki tüm düşmanlar ölene kadar kapılarını üzerinize kilitleyerek birkaç saniye içinde mermilerin uçuşup objelerin paramparça olduğu, birkaç saniye sonrasındaysa artık her taraftan gelen düşmanlarınızdan son anda kaçıp, can havliyle her tarafa ateş ettiğiniz soluksuz bir ölüm-kalım arenasına dönüşüyor. Çatışma mekanikleri sıkı olduğu kadar sade: Her yönden türlü saldırılarla üstüne çullanan düşmanları vur, kendin vurulma.

Fakat bu vurup-vurulmama dinamiği düşmanların yaptığı çeşitli saldırılarla bayağı bir derinlik kazanıyor. Doğru hamle bazen mermilerin arasından kaçarak ateş etmek, bazen zıplayarak yuvarlanacağınız hareketinizi tam doğru ana denk getirmek. *Gungeon* işte en çok bu noktada ışıldıyor: Akıcı, kalabalık, anlık stratejiler kurduran aksiyon anlarında oyunculuk yetenekleriniz test ediliyor. Eğlenceli çatışmalar, topladığınız puan ve eşyalarla karakter geliştirme dinamikleriyle birleşince elimizde son derece kaliteli ama biraz indirime girmesi beklenesi gereken bir oyun kalıyor.

Tarif ettiğim oynanış şekli hoşunuza gidiyorsa *ETG*'ye bir göz atın derim. Belki ikinci bir oyununda eksik olduğu taraflarını daha kuvvetlendirirse daha dikkat çekici bir hale gelebilir.

GUNGEON NE?

Hikâyeden mi bahsedelim cidden? Yo dostum yoo, ETG hikâyesini tosta incecik sürülmüş krem peynir tadında tutuyor. Bir mağara var işte, büyü falan var, efsaneler, maceracılar falan. "Olmasa da olurdu" tadında hikâyeyi neden önemsemiyorum? ÇÜNKÜ SİZE MERMİ SIKAN İNSAN BOYUNDA MERMİLERE MERMİ SIKIYORSUNUZ!



- Sımsıkı oyun mekanikleri
- Piksel animasyonlardaki teknik başarı



- Öne çıkan bir yanı yok
- Klişe görsel tasarımlar

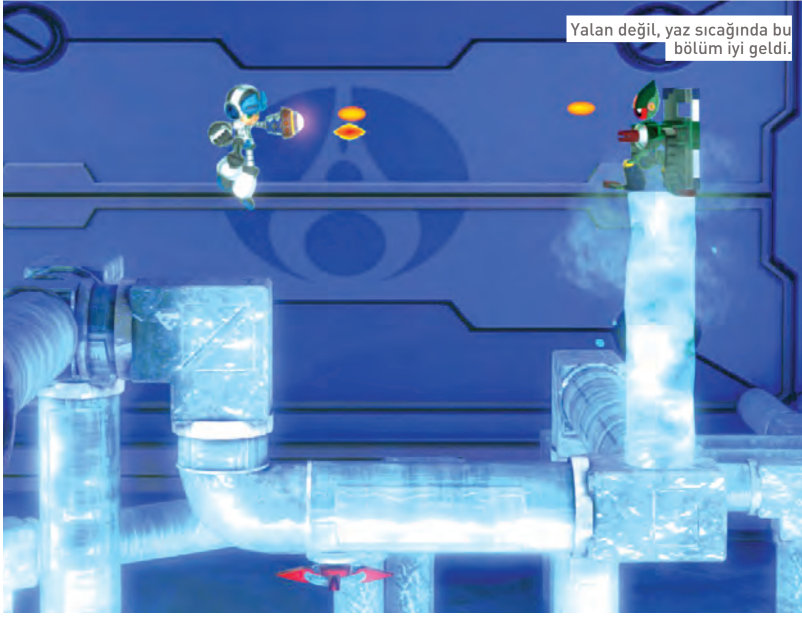


7

SON KARAR

Tarihe adını yazmayacağı bariz ama gayet eğlenceli saatler de geçiriliyor karşısında.

TÜR: Platform / Aksiyon YAPIM: Comcept, Inti Creates DAĞITIM: Deep Silver DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam), 56 TL (Playstore), 59 TL (PSN) 49 TL (Xbox Store) YAŞ SINIRI: 8+ DAHASI İÇİN: mightyno9.com


Yalan değil, yaz sıcağında bu bölüm iyi geldi.


Oyunun görece güzel gözüken mekânlarından.





MIGHTY NO. 9

Bu robot iyi de çevresi kötü

EREN ERYÜREKLİ

Günümüzde bir şeylerin iyi ya da kötü olduğuna aşırı hızlı karar veriyoruz. Ya hype trenine binip kendimizden geçercesine o şeyi bekliyoruz (film, oyun, albüm vs.) ya da ters istikamete giden nefret trenine binip çoğunlukla daha tecrübe etmeden o ürünü gömüyoruz. *Mighty No. 9* da Kickstarter zamanlarından başlayıp, milleti epeyce bir süre hype treninde gezdirdikten sonra sürenin uzaması, ertelemeler filan derken kitlesini kendinden soğutan, çıktığı gibi de gömülen bir oyun oldu. Oyunun yönetmeni Keiji Inafune vaat ettikleri ve beklentiler arasında ezilirken, eski *Mega Man* hayranları da ellerinde hayal kırıklığı ile kalakaldı. Ben biraz daha farklı fikirlere sahibim oyun hakkında ve bazı noktalarda da haksızlıklar yapıldığını düşünüyorum. Gelin hep beraber sebepleri ve sonuçlarıyla deşelim şu *Mighty No. 9* vakasını.

ŞEKİL VS FONKSİYON

Oyunumuz en başından beri iddia ettiği şekilde tam bir *Mega Man* ruhani devamı. Yine kontrolden çıkmış robotlara karşı savaşıyoruz, yine doğru zamanlamaya dayalı platformalar arasında zıplayıp hoplayıp, bolca da ateş ederek ilerliyoruz ve tabii ki ana karakterimiz Beck mavi renk ağırlıklı bir tasarıma sahip. Buraya kadar her şey iyi görünse de daha girişte insanın yüzü düşüyor ister istemez. Bunun sebebi açılışta tek bir resim üzerinden akan yazılar ve özensiz bir seslendirme (ki İngilizce seslendirmeler cidden kötü, Japonca daha iyi) ile yapılan vasat-ötesi sunum. Hani insan *Mega Man X* serisinin anime ara sahnelerini, *Legends*'ın zamanının ilerisindeki oyun içi sahnelerini filan hatırlayıp "bu nedir aga?" demekten kendini alamıyor.

Oyun içi grafiklerle yapılmış sahnelerse PSX zamanlarından kalma hissiyatı uyandırıyor. Hadi ağız-göz animasyonu yapmaya üşendiniz diyelim, lakin Unreal motorlu bir oyunu bu kadar ışık gölge fakiri göstermek de neyin nesi?

Sunum böyle yerlerdeyken grafiklerden de bahsetmemek olmaz. Kötü değiller, ama ilk başta söz verilen kaliteyi de yansıtmıyorlar. PS2 çağından hallice görünüyor olmalarının dışında


Son halleri göze çok kötü gelmese de oyunun tasarım aşamasındaki karakter çizimleri çok daha renkli ve enerjik göründü.



BOSS SAVAŞLARI GENEL OLARAK SABIRLA GÖZLEMLEYEREK OYNAMANIZI GEREKTİREN VE DOĞRU SİLAHA SAHİPSENİZ KISA SÜREDE RAHATÇA GEÇEBİLECEĞİNİZ YAPIDALAR.

en azından renk uyumları, mekân ve boss tasarımları durumu birazcık kurtarmaya yetiyor. Yine de oyunun son halinin gösterilen konsept çizimlerin kalitesinden oldukça uzak olduğu kesin. Animasyonlarsa olay takibini kaçırmadan oynamanıza imkân tanıyor yeterince. Yani genel bir eksiklik, bir aceleye gelmişlik hissi var oyunda. Sürüsüne bereket ertelemeler ve Inafune'nin "koparabileceğimizden fazlasını ısırdık" tadındaki açıklamaları şu anki durumu hissettirmişti zaten de bu kadarını beklemiyordum açıkçası.

AMA EĞLENCELİ BU

Şimdi diyebilirsiniz ki; "başta farklı düşünüyorum dedin ama oyunu anında gömmüşsün dayı, nasıl olacak bu iş?" Haklısınız. Lakin kötü kısımlarını bir kenara koyduğunuzda *Mighty No. 9* yaklaşık 6 saatlik gerçekten eğlenceli ve akıcı giden bir senaryo kısmına sahip. Hatta Challenge görevlerini de kattığınızda bu süreyi ikiye katlama potansiyeli de var. Bir kere oyun çok sağlam ve düzgün tepki veren kontrollere sahip, hani platformlar arası çılgınca dash yaparken bir anda durup, ateş edip, sonra zıplayıp yan platformdan karşıya füze sallamak mümkün. Bu da haliyle elinizdeki özellikleri sonuna kadar kullanmanızı teşvik ediyor (Beck'in Modları kutusuna bkz.) ki gayet keyifli bir uğraş. Tabii burada bölüm tasarımlarının *Mega Man*'lerin kompleks yapısından uzak olup basit kaldığını da eklemek gerek.

Oyunun senaryosu belirsiz bir nedenle kontrolden çıkan robotları durdurmaya çalışan Beck ve yaratıcı ekibinin mücadelesi üstüne kurulmuş ve çoğunlukla önemsemeyeceğiniz detaylarla sizi bir bölümden diğerine taşıyor. Bölümlerde şöyle bir ilginçlik var; başlangıçta gelen ilk 8 bölümü istediğiniz sırayla oynayabiliyorsunuz. Her bölüm sonunda zorlayıcı bir boss savaşı oluyor ve o boss'u yenebilirseniz size farklı bir transformasyon sağlayan bir güç elde ediyorsunuz (ayrıca eskiden arkadaşınız olan bu robotlar ekibinize katılıyor yeniden). Burada yaratıcı bulduğum durum, güçleri kazanmaya başladıkça daha önce oynadığınız bir bölüme yeniden girdiğinizde daha yaratıcı şekillerde ilerleme şansının oluşması. Ha ama şu da var ki; kazandığınız 8 yeteneğin hiçbirisi de başlangıçtaki klasik ateşiniz kadar etkili değil. Füzelerin sınırlı enerjisi olması, buz ve elektriğin zamanla hasar vermesi hep akışı yavaşlatan durumlar. Bu, oyunun dizayn aşamasında bazı şeylerin ters gittiğini ve yeteneklerin potansiyellerinin yeterince ortaya çıkartılamadığını düşündürttü bana. Boss savaşları genel olarak sabırla gözlemleyerek oynamanızı gerektiren ve doğru silaha sahipseniz kısa sürede rahatça geçebileceğiniz yapıdalar. Bu her hâlükârda ilk savaşlarınızda zorlanacağınız anlamına geliyor. Gerçi bir *Dark Souls III* zorlanması değil bu, en fazla birkaç kere kıl payı kaçırıp sinir oluyorsunuz ama hiçbir boss öyle çok gözünüzü korkutacak cinste değil nihayetinde.

HEM OLMUŞ, HEM OLMAMIŞ

Mighty No. 9 biraz kızılmayı hak eden bir yapım. Sunum, bölüm dizaynı ve görsel alanlardaki tembellik olmasa şüphesiz ki bağrımıza basardık ama şu haliyle biraz üvey evlat muamelesi görecektir. Değişik yapıda bölümler, bol bol platform, enteresan düşmanlar ve retro bir soundtrack bu oyunu sevmeniz için gereken nedenleri veriyor belli oranda. Ha ama yenilik olarak sadece farklı yetenekler ve geliştirilmiş bir dash yaparak düşmanları özümseme yeteneği (ve bununla gelen birkaç bonus) mevcut ki bu da taze bir *Mega Man* tecrübesi yaşatmaya yetmemiş. Yüzyıllardır çalışan taş gibi *Mega Man* mekanikleri iyi uygulanmış fakat buna artı kat çıkılamaması ve genel yaratıcılık noksanlığı oyunun bu denli gömülmesine sebep olmuş belli ki.

Açıkçası devasa beklentiler içine girilmeden salt eğlencesi için oynayacaksanız sizi güzel oyalar *M#9*. Yok o efsanevi *Mega Man*'ler ayarında bir mücadele ve sunum kalitesi bekliyorsanız hayal kırıklığı yaşamanız kesindir diyebilirim. Sonuçta iyi bir klon olmuş ama *Mega Man*'lerin mirasını sürdürecek bir oyun olamamış bu pili bitik arkadaşımız. Eğer gerçekten bu görevi üstlenebilecek bir oyun arıyorsanız şu sıralar Steam'de erken erişimde olan 20XX'e bir bakın.

OYUNUN HİKÂYESİ

Aslında her şey çok güzel başlamıştı. Capcom'dan ayrılmış olan Keiji Inafune, bir Kickstarter projesi başlatıp Mega Man'in ruhani devamı olarak nitelediği bu oyunu tanıttı. Konseptler güzel, vaatler heyecan ve riciydi. Çok geçmeden - nostalji balonu şişti de şişti ve 2,5 milyon dolar gibi azımsanmayacak bir para toplandı. Yapım süreci devam ederken ekstra hedefler eklenip (seslendirme, daha çok oyun platformu gibi) bir kampanya daha başlatıldı ve bununla beraber toplam rakam 4 milyona ulaştı. Sonra ertelemeler geldi ve yapım 2016'da kör topal da olsa çıkabildi. Tabii ağır eleştiriler de gecikmedi. Inafune üstat, bu da sana ders olmuştur umarız.



- Retro yapıda kinetik aksiyon
- Yeni dash mekaniğini kullanması keyifli
- Farklı şekillere anında geçiş yapabilme imkânı
- Müzikler fena değil

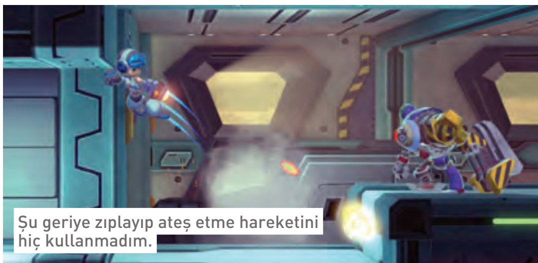


- Hikâye sunumu berbat
- Grafikler çağın gerisinde
- Mekân tasarımları oynanışı biraz baltalıyor
- Karakterler çok zayıf
- Mega Man'in mirası altında ezilip büzülmüş
- Sinir edebilen bazı boss savaşları

6

SON KARAR

Vaatlerinin gerisinde kalsa da oynandığı süreçte eğlenceli olmayı başarabilen kusurlu bir yapım.



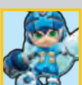
Şu geriye zıplayıp ateş etme hareketini hiç kullanmadım.



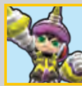
BECK'İN MODLARI



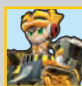
PYROGEN: Beck bu modda vücudunda enerji biriktirerek büyükçe bir patlama yaratabiliyor. Hiç kullanmadım desem yeridir.



CRYOSPHERE: Klasik ateşiniz yerine düşmana buz topları attığınız bu mod özellikle birkaç boss savaşında ve güçlü düşmanlara karşı etkili oldu. Zamanla hasar veren yapısı faydalı.



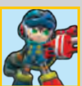
DYNATRON: Sonlara doğru alıp fazla faydalanamadığım bu modda düşmana elektrik vermenizi sağlayan özel mermiler atıyorsunuz. Boss savaşları için uygun.



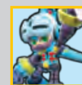
SEISMIC: Kepçe olup (cidden) önünüze geleni hasar almadan ezip geçiyorsunuz. Sadece bir boss savaşında işe yaradı.



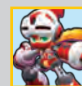
BATTALION: En çok kullandığım bu özellik sayesinde düşmana yapışan füzeler atıp kafasında patlatabiliyorsunuz. Her noktada kullanılıyor, ilk aldığınız yeteneklerden olsun.



COUNTERSHADE: Bir adet uzun menzilli tüfenke dönüşüyor eliniz. Ama bunu alana kadar oyun bitiyor gibi zaten, mermi sektirme özelliği birkaç yerde işe yarıyor.



AVIATOR: Eliniz helikopter oluyor. Yüksek yerlere erişmek haricinde faydasız.



BRANDISH: Klasik saldırınız yerine bir kılıç geliyor. Vur-kaç taktiği için fena değil gibi ama biraz kullanışsız buldum.

TÜR: Sosyal RYO / JRYO YAPIM: A-Lim DAĞITIM: Square Enix / Level Up Games DİJİTAL İNDİRME: Bedava YAŞ SINIRI: 12+
DAHASI İÇİN: finalfantasyexvius.com

FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS

Bir gün hepimiz telefon oyunu olacağız

EREN ERYÜREKLİ

Yalan yok. Normal şartlarda hiç dönüp de yüzüne bakacağım bir oyun değildi *FF: Brave Exvius*. Niye bakayım ki? Nihayetinde bir akıllı telefon sosyal RYO'suydu bu arkadaş ve sosyal RYO dediğin de borefest ve grindfest arası bir şeydi. Saatlerce manasız bir düşman tepeleme, ekip kurma hengâmesiydi. Peki, ne oldu da *Brave Exvius* şehirlerarası yolda tam 6 saat kendini oynatmayı ve sonrasında da uyanır uyanmaz ilk düşüncem olmayı başardı?

AAA BU BİLDİĞİN FINAL FANTASY

Bir kere koyu *FF* hayranlarını mest edecek, serinin klasik ilk 6 oyununa saygı duruşunda bulunan bir yapım elimizdeki. Karakterler arası saçma sepet muhabbetlerin bir anda ciddiye bağlaması, öyküdeki ilginç kırılma anları filan derken sırf olaylar nereye gidecek diye oynuyorsunuz oyunu. Konu klasik *FF*'lerin izinden giderek prens **Rain** ve yoldaşı şövalye **Lasswell**'in dengesi bozulan dünya kristallerini araştırmaları ve (tabii ki) kötü adama ve hafızasını kaybetmiş özel güçlere sahip kızımıza rastlamaları ile devam ediyor. Her ne kadar klişe olsa da *FF 4* ve *6*'dan izler taşıyan (ki klasikler içindeki favorilerimdir) bu akış bana çok keyifli geldi. Hani siz de eski *FF*'lerin tadı nerde kaldı diyorsanız yazının devamını beklemeden direktman indirip başlayın derim. Ne diyorduk? Hikâye böyleyken savaş sistemi de bu oyunun temellerini oluşturan *Brave Frontier*'dan ödünç alınmış. Her tur adamlarınıza komutlar verip bunları istediğiniz sırayla gerçekleştiriyorsunuz ve doğru kombolar sağlam zincirleme hasar etkileri yaratabiliyor. 16 bit piksel grafikler ve animasyonlar genel olarak başarılı ve oyunu oynadığım LG G3 gibi eski sayılabilecek bir telefonda bile performans gayet iyiydi. Yalnızca bazı geniş alanlarda yavaşlamalar yaşadım o kadar. Ayrıca dövüş esnasında çağırdığınız Esper'ler için özene bezene CG ara sahneler yapmışlar ki izlemesi çok keyifli.

Brave Exvius'un oyun içi satın alma sistemi olsa da hiç para vermeden de saatlerce oynamanız mümkün. Zira hem enerji barı epey hızlı doluyor, hem de günlük görevlerinizi belli bir sırayla yaparsanız harcadığınız enerjinin yarısını zaten kazanıyorsunuz. Savaşlarda 5 kişilik bir ekip kullanıyorsunuz ve buna bir tane de arkadaşınızın karakterini eklemeniz mümkün. Tek sıkıntı oyunun biraz fazla grinding istemesi ki bu tür oyunların genel problemi o zaten.

BANA 33'LÜK BİR ZIDANE LÜTFEN

Oyundaki en can alıcı sistem ise tüm bir *FF* külliyatından seçilmiş karakterleri yanınıza çağırabiliyor oluşunuz. Örneğin Zidane, Terra, Edward, Kain ve Kefka'dan kurulu bir rüya takımı yapmanız olası. *(Rüya takımında Kefka olmasını hadi bir yere kadar anladım da diğerleriyle nasıl anlaşacak onu çözemedim ^_^ - Ö)* Bu arkadaşları elinizdeki kristaller veya altın biletler ile çağırıyorsunuz ve 4 yıldızlı çıkması için dua ediyorsunuz. Bu yıldız meselesi karakterin maksimum seviyesini ve gelişme hızını etkiliyor. Misal 2 yıldızlı bir karakter kolayca 20. seviyeyi görebiliyorken 4 yıldızlı biri daha geç oralara ulaşıyor ama toplamda çok daha yüksek seviyelere çıkabiliyor. Bolca ve çeşidi fazla yetenekler de olduğu için oyunda hiç beklemediğiniz bir stratejik derinlik mevcut. Bunun yanına tonlarca eşyayı, büyüyü ve toplanacak Esper'leri de eklediğimizde elimizde bayağı bayağı bir *FF* oyunu duruyor arkadaşlar, sırf müziğini dinlemek için girdiğim zindanları da unutmayalım.

Oyun bedava. Zaman da ayırırım diyorsanız telefonlarda olan en başarılı sosyal RYO'lardan birisine ilk adımınızı atmışsınız demektir. Eski *FF*'ciler zaten kaçırmasın, özlediğiniz naif ve bağımlılık yapan atmosfer artık elinize kadar gelmiş, bir göz atmamak da olmaz bence.



- Final Fantasy ruhuna yakışır atmosfer
- Senaryo klişe belki ama güzel yine de
- Büyük oyun dünyası
- Menü tasarımı gayet pratik ve etkili
- Zindan ve kasaba keşifleri keyifli
- Savaşlardaki stratejik çeşitlilik
- Muhteşem müzikler
- Sade ama özenilmiş grafikler



- Yer yer yavaşlama yaşanabiliyor
- Kaçınılmaz grinding ihtiyacı
- Çok oynayınca sıkabiliyor
- Esper'ler daha kolay geliştirilebilirdi

7+

SON KARAR

Eski FF'leri özleyenler ve telefonunda bağlayıcı kaliteli bir yapım arayanlar hiç düşünmeden indirip başlasın.





FF, farklı tarzları ve evrenleri kuşata kuşata sonunda dünyadaki tek oyuna dönüşecek.

TÜR: Yürüme simülasyonu **YAPIM:** Sassybot **DAĞITIM:** Sassybot **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** -
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-106-foh



Bu tarz durumlar görmeye hazır olmalısınız.




Homofobik büyükannemiz oyundaki üç karakterden biri.

FRAGMENTS OF HIM

Gökkuşağının solgun renkleri

İHSAN ASMAN

Böyle oyunlara giriş yazmak epey zor oluyor sevgili okur. Güzel bir hikâye dinlemiş, bu hikâyeden kendine dair bir şeyler de yakalamışsın diyelim. Hatta duygusalsın, eser miktarda gözyaşı da dökmüşsün. İşte sonra, gelip gördüklerini yazman gerekiyor ve sen boş Word sayfasına bakıyorsun aval aval. "*Fragments of Him* nasıl bir oyun?" sorusuna ilk olarak şöyle cevap verilebilir belki: Anlattığı hikâye, dinleyenleri kesinlikle kırılgan ve ne yapacağını bilmez bir hale sokuyor.

Sanırım birini madden ya da manen kaybetme duygusuyla başlamakta fayda var. Bu herkesin oldukça farklı tonlarda yaşadığı karmakarışık bir duygu. *FoH*'nin en güçlü yanı, kişiden kişiye değişen bu kompleks hissiyatı dört farklı perspektiften başarıyla oyuncuya taşıyabilmesi. Oyunda ani bir trafik kazasında hayatını kaybeden Will'in hikâyesini, kendisinden başka ona en yakın üç kişiden de dinliyoruz: Onu büyüten büyükannesi, eski kız arkadaşı ve hâlihazırda ilişkide olduğu erkek arkadaşı. Evet, hikâyenin çizgisel ilerlememesi, aynı olayın farklı kişilerin gözünden tekrar tekrar yaşanması/oynanması yeni şeyler değil. Ancak içgörü yetinizi uyandıran, paragrafın başında bahsettiğim "kaybetme" hissiyatını hakkıyla taşıyan şahane kurgu ve başarılı seslendirme sanatçılığı, Will'in öyküsünü akılda kalıcı ve yer yer boğaz düğümleten hale getiriyor.

Grafik tarzı herkese göre olmasa da bu tarz bir oyun için hiç sırıtmamış. Müzikler de yoğun duygusallığın altında kalmıyor. Ayrıca ufak bir parantez: Dergide çeşitli vesilelerle bahsettiğimiz bir konu olan temsil meselesi bakımından da oyunun durduğu yer onu özel kılıyor. Odak meselelerin eşcinsel bir ilişki üzerinden tartışılıyor olması, video oyunlarında LGBTİ bireylerin görünürlüklerine harika bir katkı olmuş.

MÜTEMADİYEN TIKLIYORUZ EFENDİM!

Özetle, yaşayacağınız deneyim her hâlükârda hatırda kalıcı olacak ancak *FoH*'nin benim adıma hayal kırıklığı olan çok sıkıntılı bir iki yanı var. Öncelikle oyunda hikâyeyi, tüm karakterlerden bağımsız üçüncü bir göz şeklinde (bedensiz bir hayalet de diyebilirsiniz), etraftaki parıldayan nesneler ya da kişilerle etkileşerek, yani üzerlerine tıklayarak devam ettiriyoruz. Bunlar oyuna adını veren, Will'den kalan kırıntılar. Bu etkileşme hali bazen iyi ama genelde kötü işliyor. Spoiler vermeden anlatmaya çalışayım: Çok dokunaklı bir sahnede, içinde bulunduğunuz mekândaki tüm eşyalara tek tek dokunmak size o anki duygu yoğunluğunu birebir yansıtabiliyor gerçekten. Ama bu o ana özel düşünülmüş bir mekanik değil, oynanış neredeyse tamamen bundan ibaret. Ve bir süre sonra dinlediğiniz hikâyeyi bölen bir şeye dönüşüyor bu tıklama merasimi. Mesela büyükanne bir şey anlatıyor; beşiğe dokununca bir cümle, yastığa dokununca sonraki cümle şeklinde kesik kesik gidiyor anlattığı. İnanın epey fazla tıklıyoruz oyunda. Hikâyeye olumsuz etkisi bir yana, bu tıklayacağımız şeyleri aramak zorunda da kalabiliyoruz. E hem duygusal akış bölündü hem de epeyce sıkıldık?

Deneyiminizi baltalayan ikinci sorunsa zırt pırt karşımıza çıkan yükleme ekranları. Oyun size tam katharsisi dayıyor, ağlamanıza ramak kalmış, hop yükleme ekranı. Tamam, öyle çok uzun sürmüyorlar ama içine girdiğiniz ruh halinin içine ederek güzelim atmosferi baltalıyorlar. Oyunun iki üç saatlik oynanış süresi düşünüldüğünde, tıklama işinden daha bile çok canımı sıktı bu durum diyebilirim.

Aslında güzel yanlarından daha çok bahsedebilirdim. Ama işte, oyundan olumlu anlamda o kadar etkilendim ki saçma kusurları daha da bir koydu. Her ağlamak istediğimde araya giren yükleme ekranları yahut karşımdakine sarılmak yerine yan odadaki parlayan objeyi aramak zorunda kalmak... Çok fena çok! Yine de "dinlenmesi" gereken bir oyun bence *FoH*. İsmi değilse bile anlattıkları hafızanızda fazlasıyla yer edecek, emin olabilirsiniz.

ANLATTIKLARI HAFIZANIZDA FAZLASIYLA YER EDECEK, EMİN OLABİLİRSİNİZ.



- Birini madden /manen kaybetmeye ve sevgiye dair usta işi bir kurgu
- Hikâyenin sağladığı içgörü
- Başarılı seslendirmeler
- LGBTİ bireylerin eşit temsili



- Sürekli bir şeylerle etkileşmek hem can sıkıcı hem de hikâyeyi bölüyor
- Zırt pırt karşılaşılan yükleme ekranları
- Bir iki yerde, kuşak çatışması klişeleri fazla yavan kalmış

6+

SON KARAR

Keşke bu sefer o kadar kusur sadece kadı kızıyla sınırlı olsaydı!

○ **TÜR:** Aksiyon - RYO ○ **YAPIM:** Capcom ○ **DAĞITIM:** Capcom ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 40$ (Nintendo eShop) ○ **YAŞ SINIRI:** 12+
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-106-monhun





Yeni mekanikler oyunu kolaylaştırıyor gibi görünse de her zaman feleğinizi şaşırtan bir canavar çıkabiliyor.



MONSTER HUNTER GENERATIONS

Avcılıkta yeni bir çağ

EREN ERYÜREKLİ

Ateş böceklerinin aydınlattığı bir yolda yürüyorum. Devasa bitkilerin yıldızları kapatacak kadar büyüdüğü bu kadim cangıla köylüler yaklaşmıyor. İnsan eli değmemiş ormanın güzelliği her adımda önümde açılırken bir ses duyuyorum. Korksam da ilerlemeye devam etmeliyim. Yaklaştıkça yaratığın önce derin derin soluyan ciğerlerini sonra da rahatsızca kıpırdanmalarını duyuyorum. Bir terslik var. Neyse diyorum, bizim de işimiz bu, canavarları avlamak. Ejderhamsı canavarla göz göze geliyoruz, geceyi yırtan çığlığı kulaklarımı kapamama sebep oluyor. Çabucak kendime gelip boyumdan büyük kılıcımı ellerime alıyorum ve onunkine denk bir nâra ile deli gibi koşmaya başlıyorum...

ESKİ KÖYE YENİ ÂDETLER

Girişteki gibi karşılaşmaları kim bilir kaç kere yaşadım *Monster Hunter* serilerinde. Her seferinde de içimdeki heyecanı bir şekilde taze tutmayı başarmıştır. O hiç savaşmadığınız canavarla ilk kez karşılaştığınızdaki his, o bilinmezlik ve içten içe "acaba bunun ne numaraları var?" düşüncesidir *Monster Hunter*'a her seferinde sizi döndüren. Bazen ilk seferde bir yaratığı alaşağı edip zaferin tadını çıkarmak, bazen de tam manasıyla ezilip intikamla yanıp tutuşma hissidir.

Capcom'un 2004'te PS2'ye çıkarttığı ilk oyundan beri gelen her değişim seriye geri dönmemi kaçınılmaz kılıyor. Bu ay çıkan *Generations* (Japonya'da *X*) ise bir devrin kapanışını olabilecek en güzel şekilde kutlarken ilerisi için de yeni yollar açıyor.

Seriyle tanışık olmayanlar için kısa bir özet geçmek gerekirse; *Monster Hunter*'da ortamlara yeni gelmiş bir avcısınız. Büyüklü küçüklü ve her biri özene bezene yaratılmış canavarları avlamak ana görevlerinizi oluşturuyor. Kasabanızda bu canavarlardan ve çevreden topladığınız malzemeler ile daha güçlü silah ve zırhlar yaparak daha güçlü yaratıkların karşısına çıkıyorsunuz ve bu böyle sürüp gidiyor. Tarzı basit gelmiş olabilir ki biraz öyle. Senaryo namına da bu sefer çok dişe dokunur bir şey yok. Peki, bu oyunu biraz oynayıp sıkılacağınız anlamına mı geliyor? Asla! *Monster Hunter*'da 50 saatlik bir oyun ısınma turu sayılır, 100-200 saat arası iyi bir yerlere gelirsiniz ve 400. saatte de oyun hâlâ sizi zorlayacak boss'ları karşınıza getirebilir. Böylesi muazzam bir içeriği sağlayan pek az oyun bulabilirsiniz. Ayrıca karakterinizi seviye atlatmak gibi bir durum olmadığı için (gücünüzün temeli zırh ve silahlarınız) her zaman daha alt seviyelerde oynayıp kendinizi sınama şansınız mevcut.

Capcom bu sefer oldukça deneysel takılarak seriye ilginç eklemeler yapmış. Bunlardan ilki oyundaki 14 silah çeşidine 4 farklı oynayış stili getiren **Hunting Styles** sistemi (kutuya bkz.). Böylece oyun size tam 56 farklı şekilde canavarları kesme imkânı tanıyor ki böyle bir şey başka bir oyunda varsa önünde saygıyla eğilirim (en yakın *Dark Souls III* ama ı-ıh). Silahlarınızsa katanalar, kodumu oturtan çekiçler, dev kılıçlar, çift elli hançerler, mızraklar ve menzilli silahlar arasında değişiyor. Tümü de farklı bir oynanış



AV STİLLERİ

GUILD STYLE
Klasik mod da diyebileceğimiz, her silahın dengeli bir kullanıma sahip olduğu bu stil aynı zamanda silahların Monster Hunter 4 Ultimate'deki oynanışına denk düşüyor. Yani oradaki sisteme alışıksanız ve değişikliği sevmiyorsanız olayınız budur.

STRIKER STYLE
Adı üstünde canavarlara Allah ne verdiyse daldığınız bu mod, silahların kombolarını genişleterek daha agresif bir oynanışa yelken açmanızı sağlıyor. Silahların gücünü arttıran Hunter Art'larla kullanıldığında savaşlar epeyce kısalıyor.

AERIAL STYLE
Kelebek gibi uçup arı gibi soktuğunuz bu stil, normal yuvarlanmanızı daha "havadar" bir hale getirip yaratıkların üstünde sıçramanızı sağlıyor. Şarjlı hareketleri havada yapmaya başlıyor, saldırılardan daha kolay kaçıyorsunuz. Size bariz bir avantaj sunan bu arkadaşa oyunun Easy Mode'u da denebilir.

ADEPT STYLE
Oyunun daha elit ve tecrübeli kitlesine hitap eden bu stil doğru zamanlamayla sıyrıldığınız veya parry yaptığınız saldırılara sağlam karşı saldırılarla dönüş yapmanızı sağlıyor. Tuttururrsanız rakibin feleğini şaşırtan bu güçlü saldırıları yapmak biraz zor ve alışma gerektiriyor.

hissine sahip bu silahların her birinin onlarca farklı güce sahip çeşidi olduğu da düşünülünce hepsini görmeye ömrünüzün yetmeyeceği bir bolluk bereket var. Bu olayın zırhlar için de geçerli olduğunu belirtmek isterim.

CANAVARLAR FESTİVALİ

Oyunun yapımcısı **Shintaro Kojima**'ya göre *Generations,* serinin geçmişini kutlayan bir çeşit "festival" oyunu. Az önce bahsettiğim Hunting Styles ve onun yanında gelen, çeşitli ve gösterişli özel hareketler yapmanıza olanak sağlayan Hunter Arts bunu belli ediyor zaten. Bunların yanına önceki 4 nesilden tanıdığımız karakterlerin, mekânların ve All-Star toplama yaratıkların da boy gösterdiği oyunumuzda 3DS'in suyunu çıkarmışlar resmen. Serinin 4. oyunundaki çamurumsu kaplamalar burada yok ve yaratıklar da çok daha iyi görünüyor. Özellikle PSP zamanlarından kalma bazı mekânların yeni halleri görsel olarak muhteşem dururken çok sıkı bir nostalji hissi yaşatıyor. Oynarken sürekli "ulan şu mekânda da az mı dolandık be!" veya "bu sefer canına okuyacağım Rajang efendi" gibi laflar edip durdum. Eskiyle yeninin bu harikulade birleşimi ve oyun mekaniklerinin artık kusursuza yakın olması *Monster Hunter*'ı aksiyon oyunları arasında çok farklı bir yere koyuyor. Hiçbir oyunda, yerden canavarın kafasına zıplayıp son anda yaptığı hamlenin rüzgârının yüzünüzü yalayışını ve havadan kafasına indirdiğiniz devasa kılıcın vuruş gücünün hissini buradaki gibi alamazsınız. Üstelik tüm bunları mobil olarak her yerde yaşamanın keyfi de cabası. Evet, 3DS'in kapasitesi sınırlı olabilir ama bu *Generations*'ın orada harikalar yaratmadığı anlamına gelmiyor.

Tabii oyunun esas yıldızı canavarlar. *Rathalos'un* deli dolu saldırıları, *Khezu'nun* rahatsız edici çığlıkları ve *Tigrex'in* kudurmuş öfkesi olmasa bu oyun da olmazdı. Kadroya yeni eklenen dört arkadaş (kutuya bkz.) gayet yakışmış, eskilerden bazılarıysa Hunting Styles mekaniklerine karşı zayıf kalmış. Özellikle bol bol sıçrayıp havadan çalıştığınız Aerial Style ile hem canavarların hamlelerinden kaçmak, hem de ölümcül vuruşlar yapmak çok kolaylaşmış. Uçan canavarlara normalden daha fazla vururken yerden ağır saldıran arkadaşların da hiç şansı kalmamış neredeyse. Buna karşılık yeni hareketler eklenmeliydi diye düşünsem de, sonraları çıkan **Deviant** sınıfı canavarların gücünü görünce oyunun çok da kolaylaşmadığına ikna oldum. Yanınızda savaşan Palico'ların (bildiğiniz kedi) bu sefer daha faydalı ve geliştirmelerinin daha keyifli olduğunu söyleyebilirim. Kedinizi yönetebildiğiniz Prowler modu da serinin hayranlarını gülümseten hoş bir eklenti olmuş ayrıca.

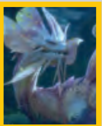
Oyundaki tek sıkıntı hâlâ 3 tane şundan getir, 5 tane bundan kes görevlerinin oyun süresinin hatırı sayılır bir kısmını kaplaması. Hani bir yerden sonra "artık yeter, canavarlar gelsin!" diyorsunuz. Neyse ki onlar da çok naz yapmayıp bir bir önünüzde diziliyorlar. Multiplayer kısmıysa bu sefer daha sağlam ve kullanışlı şekilde gelmiş, hatta oyundaki en güçlü yaratıklarla burada kapışabildiğiniz de düşünüldüğünde tek kişilik taraftaki 60-70 saatten sonra kalan 300+ saati multiye gömmek isteyebilirsiniz.

GEÇMİŞ GELECEĞİN AYNASIDIR

MHG güzel olmuş. Seriye taze bir nefes aldıran yeni sistemler gelecekte de kullanılacaktır diye düşünüyorum. Artık büyük konsollarda da oynamak istediğimiz serinin 3DS'deki muhtemelen son oyunu olacak olan bu karnaval tadındaki bitimsiz eğlenceyi, konsolun sahipleri kesinlikle es geçmesin. Seri eskinin güçlü adımlarını yeninin heyecanıyla birleştirip son bir kez yüzümüzü güldürmeye gelmiş. Gotta hunt 'em all!

ESKİYLE YENİNİN BU HARİKULADE BİRLEŞİMİ VE OYUN MEKANİKLERİNİN ARTIK KUSURSUZA YAKIN OLMASI MONSTER HUNTER'I AKSİYON OYUNLARI ARASINDA ÇOK FARKLI BİR YERE KOYUYOR.

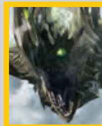
YENİ CANAVARLARIMIZI TANIYALIM



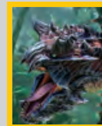
MIZUTSUNE
Adı gibi zarif ve kırılgan görünen bu yılankavi, beyaz üstüne pembe pullu ejder size baloncuklarla saldırıyor. Her ne kadar hareketlerinden sıyrılmak kolaysa da stagger olduğu zamanlarda yaptığı hızlı alan saldırıları çok tehlikeli. Kesici aletlere ve yıldırım hasarına zayıf olduğu rivayet edilir.



GAMMOTH
Devasa bir mamuta benzeyen bu arkadaş oyunun en epik savaşlarını vereceğiniz düşmanlardan birisi. Hobileri arasında sizi kartopu yağmuruna tutmak, şaha kalkıp tepenize oturmak gibi şeyler mevcut. Ateş ve yıldırımdan hoşlanmayan Gammoth'un kafasını tokmaklamak iyi bir taktik.



ASTALOS
İşte bu tehlikeli bir düşman. Astalos uçuyor, kafanıza yeşil yeşil yıldırımlar atıyor. Yetmiyor dikenli kanatlarıyla uzanıyor, atlıyor, zıplıyor, kısaca tam bir ölüm makinesi. Stagger saldırılarına başlayınca bölge değiştirtecek kadar yoğun yardırıyor. Neyse ki su, buz ve kılıçlarla arası iyi değil.



GLAVENUS
Oyundaki en haşmetli ve T-Rex'in uzaktan akrabası olan bu boss sizi haşat etmek için yaratılmış resmen. Bir kere alevle saldırıyor, kafası ve kuyruğu kemikli, kodu mu oturtuyor. Üstüne kuyruğunu kafasıyla bileyerek alevlendirebiliyor! Çok çok zevkli bir kapışma sunan bu kuduruk arkadaşa su pek yaramıyor.



- Uzayın sınırlarına dayanmış çeşitlilik
- Çok daha iyi bir multiplayer deneyimi
- Hunting Styles ve Hunter Arts çok sağlam geliştirmeler
- Daha da rafine oynanış mekanikleri
- Canavarların tasarımları muhteşem
- Upuzun oyun süresi
- Grafikler bile gelişmiş

—

- Hikâye sunumu önceki oyunun epey gerisinde
- Yaratıklar yeni stillere biraz daha adapte olabilirdi
- Canavar kesme dışındaki görevler hâlâ sıkıcı
- Tek kişilik kısım fazla kolay

8+

SON KARAR
Korktuğum gibi basit bir para tuzağı değil, taş gibi Monster Hunter oyunu. Bu festival kaçmaz!

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM:** TT Games **DAĞITIM:** Warner Bros. **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Steam), 99 TL (Playstore) **YAŞ SINIRI:** 7
DAHASI İÇİN: http://tinyurl.com/ogz-106-legosw



LEGO STAR WARS THE FORCE AWAKENS

Star Wars'un forsu ayaklar altında ve fena acıtıyor

İHSAN C. ASMAN

Cehennem sıcaklarıyla kavrulan sevimsiz bir Temmuz'un en ortasında, Galaktik Cumhuriyet'in uzundur kötücül bir İmparatorluğa dönüşmekte olduğunu, Coruscant'tan milyonlarca ışık yılı uzakta, önemsiz bir gezegende bulunan insancıklar olarak tahmin edemezdik elbette. Belki de edebilirdik de neyse şimdi. Neticede bir süre sonra tüm galaksi durumun vahametini öğrenmiş oldu. Ömer'in bayram şekeri olarak tarafıma ilettiği yeni *LEGO Star Wars* oyunu, böyle bir ortamda Palpatine'in tarifsiz zulmünden, hayattaki en büyük meselelerimden birinin başarıyla LEGO yapabilmek olduğu günlere sığınmamı sağladı. Çok da iyi oldu.

ENDOR AYINA DÖNÜŞ

Son söyleyeceğimi en baştan söyleyeyim. LEGO, ama özellikle de Star Wars hayranıysanız ve *Clone Wars*'tan bu yana, yani yaklaşık 5 senedir Star Wars'lu bir LEGO oyunuyla karşılaşmadığımız hesaba katılırsa, bu oyun sizi fazlasıyla tatmin edecek. Şüpheniz varsa da oyunun girizgâhı aklınızdan tüm kuşkuyu silecek. Altıncı filmin sonundan başlıyoruz oyunumuza. Belki *The Force Awakens* ile açılsa yakalayamayacağı bir kitleyi de bu yolla, *LSWFA* (bu nasıl bir kısaltma?) gayet akıllıca bir şekilde tavlamayı başarıyor. Sonrası malum, The Force Awakens'ı baştan sona LEGO'larla tekrar deneyimliyoruz. Endor'da Ewok dostlarımızla koşuşturmamız aynı zamanda yeni oyun mekanikleriyle de karşılaşmamız demek. İlki, belki de üzerine en çok konuşulanı siper alma sistemi. Oynanışı çeşitlendirmesi bir yana, gerçekten de siper almalı çatışmalarda oyun size muhteşem bir görsellik sunuyor. Sağdan soldan uçuşan lazerler, yanınızda patlayan TIE Fighter atışları, kimi zaman siperden kafayı uzatmadan -tehlikeden çok görsel ziyafetten- öylece etrafı izlemenize yol açıyor. Her aksiyon sahnesinin bu siper alma sistemine boğulmamış olması da başka bir artı. Tadında ve kararında bırakılmış. Karşılaştığınızda bulmacaların üstüne güzel bir seyirlik sağlıyor.

İkinci önemli yenilikse çoklu yapı sistemi. Artık parçaladığımız legolardan sadece tek bir inşa yapmıyoruz. Parçaların üzerine geliyorsunuz ve oyun size alternatiflerinizi çizim şeklinde gösteriyor. Hangi inşayı yapacağınız size kalmış. Haliyle bu yenilik de oynanışın bulmaca ve keşif ayaklarını çeşitlendiriyor ve bir nebze de olsa tekdüzelikten kurtarıyor. Bulmacalar demişken, sanki oyunun aksiyon tarafı biraz kısılmış ve bulmacalara ağırlık verilmiş. Ama gene de aksiyonu bol bir oyun bu, siper sisteminden zaten anlamış olacağınız üzere. Özellikle elden geçirilmiş uzay savaşları, olayı bambaşka bir noktaya taşıyor. Hakikaten de size şöyle uzaktan bakan biri oynadığınızın LEGO oyunu değil de gayet taş gibi bir Star Wars oyunu olduğunu düşünebilir kimi yerlerde, o derece.

Yeniliklerin yanı sıra yan görev çılgınlığı, keşfedilecek parçalar ve açılacak farklı karakterler gibi LEGO oyunu alışkanlıkları bu oyunda da mevcut. SW müdavimleri için kesinlikle tatmin edici bir çeşitlilik var. Yanılmıyorsam 200'ün üzerinde karakterle oynayabiliyoruz. Ayrıca yan görevlerin filmde olmayan kimi perde arkası olayları da konu alması iyi olmuş. Örneğin Poe Dameron'ın Amiral Ackbar'ı First Order'ın elinden kurtarmasını oynayabiliyoruz. Bir de BB-8'i kontrol etmek acayip eğlenceli yahu.

Hoşuma gitmeyen bir hususla bir de itiraf gelsin son olarak: LEGO oyunları çılgınlığına belki de dergide en az bulaşmış insanlardan biriyim ve şu an bu yazıyı yazıyor olmamın sebebi de biraz bu (millet bıkmış!). O yüzden bugüne kadar bu konuda kim ne kadar şikâyet etti ya da etti mi bilemiyorum. (*Sarp'ı summonlayalım hemen -T.*) Ama arkadaş, gamepad dışı kontrollerde farenin tamamen dışlanmış olmasını hiç anlamadım ben. Keşke klavye fare ikilisiyle oynayabilsek şu oyunları. *Harry Potter*'da ve diğer *Star Wars*'larda da gıcık olmuştum, hâlâ aynı noktadayım.

Özetle, bir LEGO oyunu için harika grafikleri, basit, eğlenceli ve dengeli de olsa bulmaca yanı aksiyona biraz daha ağır basan oynanışıyla, olmuş bu oyun.

Düşen lego parçalarından farklı yapılar inşa edebilme özelliği çok güzel bir ek olmuş.









- Harika grafikler
- Siper ve çift inşa özellikleri gayet başarılı
- Elden geçmiş uzay savaşları



- Az da olsa birtakım bug'lar var
- Fareyle ilgili kontrol meselesi
- Fiyatı biraz tuzlu
- Klasik lego oyunu

7+

SON KARAR

Star Wars ve LEGO hayranları oyunu çoktan sömürdü muhtemelen.

○ **TÜR:** Gerilim / Strateji / Roguelike ○ **YAPIM:** Misfits Alley ○ **DAĞITIM:** Misfits Alley ○ **DİJİTAL FİYATI:** 31 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** duskers.misfits-attic.com

DUSKERS

Gerilimin anlamını yeniden tanımlayın

ERİM BİLGİN

Uzun süredir oyunlarda beni heyecanlandıracak yenilikler için ümitsizce aranmaktayım sevgili okur. Tüm özel efektler arasında artık yeni nefesler, yeni tatlar arıyorum sadece. *Duskers* işte o orijinal mücevherlerden.

SOĞUK KARANLIKTA GICIRDAYAN ÇÜRÜK GEMİLER

Konu bu sefer oyuna gömülü şekilde işleniyor. Uzayda bir gemidesiniz ve etrafınızda hiç insan belirtisi yok. Galaksiyi, hatta evreni keşfe çıkıp, tarayıcılarınızın uzayda sürüklenirken algıladığı ölü kabuklar halindeki yüzlerce yıllık gemileri bulmalı, sonra bunlara yanaşarak drone'lardan oluşan ekiplerinizi gemiye çıkarmalı, mürettebattan izler ve hayatta kalmak için kaynaklar toplamalısınız.

Bütün oyunu uzay geminizin içindeki 80'lerden fırlama CRT ekranlı bilgisayarınızdan geminizi ve drone'larınızı kontrol ederek oynuyorsunuz. Görevleri drone'larınızın üzerine yerleştirdiğiniz kameralar ve sistem haritanızdan takip ediyor, terminaliniz üzerinden robotlara komutlar verip, geminin sistemleriyle etkileşime sokarak kapılar açıyor, güvenlik sistemlerine ulaşıyor, henüz hard disk bozulmasına kurban gitmemiş az sayıdaki mürettebat kayıtlarını toplayarak insanoğlunun nasıl bir anda ortalıktan kaybolduğunun sırrını çözmeye çalışıyorsunuz.

KORKU DOLU KOMUTLAR

Uzayda her şey güllük gülistanlık değil tabii ki. Üzerine çıktığınız gemiler bazen yüzlerce yıllık olduğundan sürekli yapısal hasarlar dolayısıyla kıymetli drone'larınızı da alıp parçalanma riski içindeler. Fakat bu en ufak endişeniz. Çünkü gemilerin içinde ne olduğundan emin olamadığınız bir takım... canlılar var. Gemilerin içinde kısılı kalmış, ortalıkta geziyorlar ve drone'larınız bunlarla karşılaşırsa sonuçları dehşet oluyor. Yaratıkları sessizce hareket tarayıcılarınızla takip etmeli, dikkatlerini dağıtarak değişik odalara hapsedip, gemiyi onlardan uzak durarak yağmalamalısınız.

İşte bu noktada, sistem haritasından tehditleri takip edip, bir yandan kaynaklarınızı ekonomik kullanma derdi içinde robotlarınıza kafanız karışmadan komutlar vererek araştırmayı sürdürmek tarif edilemez bir adrenalin dalgasına sebep oluyor. Bir Hollywood hacker'ı gibi klavyeye gerçekten anlamı olan komutlar girerek koca bir operasyonu idare ediyor, uzayın korkutucu ve karanlık uğultusunda gölgelerde dolaşan dehşetengiz yaratıklardan saklanıyorsunuz. Panik yapmamanız gereken karşılaşma anlarında titreyen parmaklarınız ve hızlı gelişen olaylar arasında terminale komutlar girip drone'larınızın "hayatını" kurtarmaya çalışmanız, oyunlarda "korku" kadar eski bir konsepte bu kadar yeni bir nefes getirebilen *Duskers*'ın ayakta alkışlanacak özelliği.

Nihayetinde *Duskers*, erken erişimden yeni çıkmış, sürekli de güncellenmeye devam eden, bu yılın en sağlam ve orijinal oyunlarından. Klavye hızınıza ve stratejik düşünme yetinize güveniyorsanız hiç beklemeden atlayın.

BİR YANDAN BULDUĞUNUZ TEKNOLOJİ PARÇALARIYLA DRONE'LARINIZI VE GEMİNİZİ GELİŞTİRİYOR, BİR YANDAN YAKIT VE DİĞER KAYNAKLARLA HAYATTA KALMAYA ÇALIŞIYORSUNUZ.

TERMİNAL DENEN O TATLI ŞEY

Duskers, aslında geliştirme sürecinin ilk kısımlarında fareyle tıklanarak oynanan bir oyunmuş. Yapımcı Tim Keenan geçmişte çalıştığı bir görsel tasarım stüdyosunda Linux sistemleriyle derinlemesine muhatap olup, terminal komutları ve akıllı klavye kullanımının sistemdeki gücüne şahit olduktan sonra oyuna bu arayüzü ekleme isteğine hâkim olamamış. "Zaten çok devasa bir bütçemiz veya küçücük bir pazar olan bağımsız puzzle oyunları arasında devasa şöhret sahibi olma imkânımız yoktu," diyen Tim, arkadaşlarının bu özelliği beğenmelerine ama oyunun satması için çıkarmasını tavsiye etmesine karşın omuz silkip terminal arayüzünü oyuna eklemiş. Ruhunuzu asla kaybetmemelisiniz arkadaşlar :)



Görevler sırasında sistem görüntüsü ve drone kamerası arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Fakat drone'larınızın kameraları zamanla hasar görüyor ve tamir için hammadde veya değişim gerektiriyor.







- Yepyeni bir gerilim tarzı
- Başarılı görsel tasarım
- Anlık şekillenen ve heyecanlı haritalar

- Düşman ve rastgele olay çeşitliliği biraz az

9

SON KARAR

Şu ana kadarki en iyi 2016 isimlerinden Duskers ve muhtemelen ileride adı FTL, XCOM gibi isimlerle birlikte anılacak.

O TÜR: Aksiyon / Roguelike O YAPIM: Eastasiasoft O DAĞITIM: Eastasiasoft O DİJİTAL İNDİRME: 24 TL (Steam) 45 TL (PS Store) O YAŞ SINIRI: 8 O DAHASI İÇİN: lostseagame.com





Hiçbir oyun bir korsana "hayat hep aynı" dedirtmemeli.

LOST SEA

Ah o denizlerde ben de olsaydım!

FURKAN KİRAZOĞLU

Oyun sektöründe hak ettiği değeri göremediğine inanırım korsanların. Biraz hafızamı ve arama motoru yeteneklerimi kullanıp su yüzüne çıkarmaya layık gördüğüm korsan temalı oyunlar ancak *Sid Meier's Pirates*, *Monkey Island* ve *Assassin's Creed IV (Overboard!* 'u da unutmayalım. - Eren E.) oldu. İncelemeye mutlu başlayıp, tam olarak korsan kategorisine girmese de bu açığı *Lost Sea*'nin biraz olsun kapatabildiğini söylemek isterdim ama verdiğim nottan da anlayacağınız üzere ağzımdan böyle bir laf çıkmayacak.

Lost Sea'deki maceramıza beğendiğimiz tipteki bir karakteri seçerek başlıyoruz. Amacımız oldukça basit: Diğer adalara geçebilmek için bulunduğumuz adadaki tabletleri almak ve aynı işlemi ada ada tekrarlayarak son kısımdaki boss'a ulaşmak ve nihai olarak Bermuda Şeytan Üçgeni'nden kaçmak. Bunu yaparken de yardımcımız olması için, son derece basite indirgenmiş bir hack and slash sistemi önümüze sunulmuş. Oynanışın tatlandırması için verilen tayfa toplama, karakter ve gemi geliştirmeleri gibi mekanikler sayesinde *Lost Sea* biraz olsun oyuncuyu başında tutmayı başarıyor (en azından ilk anlarda) fakat oyunu azıcık daha kurcalayınca büyük problemler kendini göstermeye başlıyor.

Lost Sea ile aramı açan ilk unsur çok çabuk tekrara binmesi oldu. Oyun için yapılan açıklamalara baktığımda milyonlarca ada kombinasyonu vaadini görmüştüm. Ağaçların bir santim sola kayması gibi detayları da bu milyonlara katmış olsalar gerek, çünkü her gittiğimiz ada bir öncekinin hemen hemen aynısı. Neredeyse hiçbirinin kendine özgü farklılığı yok. Mekân kısırlığının üstüne, oynanış olarak da ilerledikçe hiçbir yenilik sunulmaması çok geçmeden bu tekrar hissini körüklüyor.

Tüm bu eksileri hiçe sayıp oyunun keyfini çıkarmaya çalıştığımdaysa asıl bitirici darbe geldi. *Lost Sea*, roguelike tarzı bir oyun. Yani öldüğümüz zaman elimizden neredeyse her şey alınıp sıfırdan başlamamız gerekiyor. Fakat olur da oyundan çıkmak gibi bir terbiyesizlik yaparsak, saatlerimizi harcayıp, ölmemesi için çaba gösterdiğimiz karakterin yerinde bir sonraki açışımızda yeller esiyor ve neredeyse tüm emeklerimiz çöpe gidiyor. Bana kalırsa bu tercih oyunun en büyük potansiyel kozunun da önüne geçmiş. *Lost Sea*'yi açarken "kafa dağıtayım, iki-üç ada temizleyip çıkarım" deme gibi bir lüksümüz yok. Bunun yerine oyuna girmeden önce kendimize "son adadaki boss'u keseceğim" tarzında belli şartlar koymamız gerek. Tabii tüm bunları elektrik kesintisi gibi bir gerçeği göz önüne almadan yapmalıyız.

BATIK GEMİ

Lost Sea'nin başında geçirdiğim saatlerden sonra oyuna dönüp baktığımda hoşça vakit geçirtecek bir potansiyelin harcandığını görüyorum. Oynanışta birçok eksiği olsa da, daha çeşitli adalar ve en azından oyundan çıkıldığında kaydetme sistemi bulunsaydı keyifli saatler yaşatabilecek bir oyun olabilirmiş. Basit mekaniklere sahip bir oyunda bu basit yapının dışına çıkılmak istenmesi sonucu yolunun tıkandığını söyleyebilirim. Eğer geliştirici ekip hatalarından ders alıp, oyunu nu üst seviyelere çıkarmazsa *Lost Sea* çabucak unutulup gidecek.



- Basit ve hızlı oynanış
- Bağımlılık yapabilme potansiyeli az da olsa var



- Çoğu ada birbirinin aynısı
- Tayfa yapay zekâsı içler acısı
- Çok çabuk tekrara biniyor
- Kötü tasarlanan roguelike mekaniği

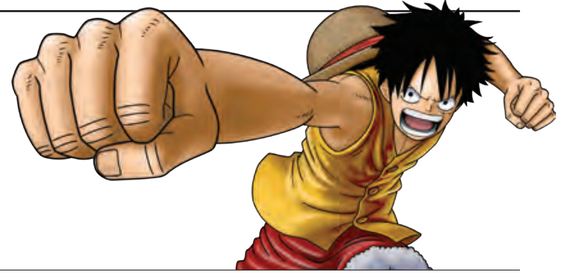
5

SON KARAR

İki arada bir derede kalarak potansiyeline ulaşamayan bir oyun.

OYUNDAN ÇIKAN OYUNCUYU CEZALANDIRMAK, LOST SEA'DEKİ EN APTALCA TASARIM KARARI OLMUŞ.

○ **TÜR:** Dövüş ○ **YAPIM:** Spike Chunsoft ○ **DAĞITIM:** Bandai Namco / Aral ○ **DİJİTAL FİYATI:** 209 TL (PSN) ○ **YAŞ SINIRI:** 12
○ **DAHASI İÇİN:** http://tinyurl.com/ogz-106-one-piece-bb



ONE PIECE BURNING BLOOD

Dayak Dayak Meyvesi

ÖMER AKDAĞ

Sen kalk yüzlerce bölümü tekrar tekrar izle, mangayı hafta hafta takip et, replikleri ezberle, müzikleri ezberle ve de tabii efsane dövüşlerde oturduğun yerde gaza gel, sonra kafanı oyun dünyasına çevir ama nafile... Yıllar yılı bekledik ama sıkı bir One Piece dövüş oyunu bir türlü gelmedi (saymıyorum *Grand Battle*'ları)! Hele ki bu gözler Naruto'nun aşmış dövüş oyunlarını da gördükten sonra kafamızı duvarlara vurmayalım da ne yapalım? Diyorduk... Ve geç de olsa, güç de olsa sonunda o oyuna kavuştuk!

Aslında böyle söyleyerek beklentilerinizi çok yükseltmek de istemiyorum. Bir kere baştan anlaşalım; elimizdeki *Naruto SUN Storm*'lar kadar gelişmiş bir oyun değil. Belki karşılaştırmamak gerekir hatta. Sonuçta birincisi: *Storm*'lar yıllardır devam ediyor ve sürekli gelişiyor, *Burning Blood* ise daha taze geldi. İkincisi de: Kabul etmek gerekir ki One Piece'in dövüş oyununu yapmak aslında çok zor. Neticede anka kuşuna dönüşeninden deprem kontrol edenine, sağdan soldan kol bacak çıkaranından Buda'ya dönüşenine, über tuhaf güçleri olan sürüyle karakter var. Bir de bunun üstüne karakterler arası boy farkının aşırı farklı olabildiğini ve de haki kullanan-kullanmayan karakter farklarını ekleyin. İşin içinden çıkmak büyük mesele.

SAKALININ RENGİNİ SEÇ, ÖYLE GEL

Karakterimizi sırt kamerasından gördüğümüz, tamamen üç boyutlu oynanışa sahip dövüş oyunlarından *Burning Blood*. Yapımcılar "bu ilk One Piece oyunumuz, basit tutalım mevzuyu" da dememişler. Normal vuruşlar, güçlü vuruşlar, çeşit çeşit özel hareketler birbirleriyle birleştirilip gelişmiş kombo mevzularına girilebiliyor. Destek karakterleri hariç toplam 42 dövüşçü var. Her dövüşte 3'e kadar karakter seçebiliyoruz ve bunlar arasında istediğimiz an geçiş yapabiliyoruz ki saldırı birleştirme olayları da mevcut. Karakterlerin özel güçlerine de gayet sadık kalınmış. Mesela Logia kullanıcıları istedikleri anda kontrol ettikleri elemente dönüşebiliyor ve belli bir süre her türlü saldırının içlerinden geçmesini sağlayabiliyor. Tuhaf ve çok eğlenceli dokunuşlar da yok değil. Örneğin dövüşlere başlarken karakterler birbirlerine laf falan sokuyorlar. Veya Sanji mesela kadın dövüşçülere kesinlikle ama kesinlikle vuramıyor ^_^

Dövüşler konusunda *Burning Blood*'ın kusursuz olduğu söylenemez. İri karakterler ekranda çok yer kaplıyor ve kimi zaman neyin ne olduğunu göremiyorsunuz örneğin. Aynı şekilde bazı görsel efektler biraz daha insancıl tutulabilirmiş, onlar yüzünden de ipin ucunu kaçırdığınız, kimin nerede olduğunu birkaç saniyeliğine algılayamadığınız oluyor. Dövüş alanlarının fazla geniş olması da zaman zaman sıkıntı yaratıyor. Usopp gibi menzilli karakterlere dezavantaj olmasın diye öyle yapılmış belli ki ama Marco, Ace gibi karakterler anında arayı kapatıp menzillilerin hayatını cehenneme çevirebiliyor. Öte yandan Iva gibi ağır karakterler menzillileri mümkün değil yakalayamıyor.

Aslında genel olarak her karakterin birbiriyle dengeli dövüşebildiği bir dövüş oyunu gözüyle bakmamak gerek *Burning Blood*'a. Bazı karakterler bazı karakterlerin antisi, kimi kime karşı seçeceğinizi de düşünmek stratejinin bir parçası. Ama bunu kabul etsek bile birçok denge sorununun olduğunu yadsıyamayız.

Burning Blood'ın dövüşleri mükemmel olmasa da One Piece seven biri için çok çok keyifli. Ancak esas sorun oyun modlarında. Bir kere multiplayer'ı en azından oyun PC'ye çıkana kadar unutun. Standart multi modların yanı sıra fraksiyonları birbirine kırdıran gayet güzel bir şeyler de hazırlanmış ama kimse oynamıyor. Hikâye modu ysa kötü değil ama kısır. Sadece Marineford Savaşı işlenmiş ve bu öyküyü sırasıyla Luffy'nin, Whitebeard'ın, Akainu'nun ve Ace'in gözünden tekrar tekrar oynuyoruz. Hem fazla tekrara biniyor, hem de kısa. Geriye bir tek Wanted görevleri kalıyor. Onlar bayağı hoş, birçok farklı mekânda görevleri tamamlayıp, para kasıp karakter vs. açmak keyifli. Kimileri için oyunun modlarındaki yavanlığı göz ardı ettirebilecek kadar keyifli belki de.

Dediğim gibi *Burning Blood*'dan *Storm*'lar seviyesinde bir şey bekler seniz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz ama One Piece ruhuna ve karakterlerin kişiliklerine sadık, sağlam bir dövüş oyunu isterseniz *BB*'yi seveceksiniz.



Her karakterin farklı mekaniği var. Mesela Kid'le düzgün dövüşebilmek için önce kolunuza metal çekmeniz gerekiyor.



Gurarararaaaaaa!



- Birbirinden ciddi anlamda farklı 42 dövüşçü
- Öncülü olmayan bir dövüş oyunu için hayli komplike ve rafine
- One Piece ruhuna sonuna kadar sadık
- One Piece'in gelişmiş dövüş oyunu diyorum yahu, daha ne diyeyim?



- Hikâye modu tekdüze
- Denge problemleri az değil

7+

SON KARAR

Kaç oyunda Akainu'yu seçip Chopper'a magma yumruk atabiliyorsunuz ki?

TÜR: Platform **YAPIM:** Moon Studios **DAĞITIM:** Microsoft **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (Playstore), 31,25 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 7
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-106-ori

ORI AND THE BLIND FOREST DEFINITIVE EDITION

Daha da iyisinin peşinde koşanlara

ESER GÜVEN

Öncelikle eski dergilerinizi sakladığınız rafın yanına gidin bakalım. Bekliyorum ben. Tamam mıyız? 2015 Nisan sayısını alıverin elinize, 90. sayıyı yani. Hah, şimdi de 70. sayfayı açın. Ali'nin yazdığı *Ori and the Blind Forest* incelemesini göreceksiniz. Tamam işte, şimdi hatırlamak üzere o yazıyı bir kez daha okuyun. Ne? Daha önce okumadınız mı? İyi ya, bahaneniz oldu işte. Çünkü sonda gördüğünüz o 9 notu var ya, bu incelemenin sonunda da aynı notu göreceksiniz; *Ori* geçtiğimiz yıla meydan okuyarak yaşattığı deneyimden bir şey kaybetmediğini kanıtladı çünkü. Ama size kalkıp da oyunun hikâyesini falan baştan anlatmak gibi bir niyetim yok, o yüzden de Ali'nin yazısının etinden ve sütünden faydalanacağız. Şu kadar söyleyeyim: *Ori*'yi daha önce oynamadıysanız neler kaçırdığınızı bilmiyorsunuz demektir.

Ori and the Blind Forest bence 2015'in tartışmasız en iyi platform oyunuydu. Yıl olmuş 2016, Ağustos ayına gelmişiz ve ben *Definite Edition*'ı oynarken bu iddiamı bir adım ileriye taşıyabiliyorum artık: *Ori and the Blind Forest* 2016'nın da tartışmasız en iyi platform oyunu!

ORMAN KOKUSU

Ori and the Blind Forest - Definitive Edition'ın amacı yalnızca oyunla yeni tanışacak olanlara daha çekici olabilecek özellikler sunmak veya ana oyunda olsa daha iyi olabilecek bazı özellikleri eklemek değil, aynı zamanda ana oyunu oynamış ve bitirmiş olanları da kendine çekecek yeni içerikler sunmak. Bunun için oyuna iki yeni bölge eklenmiş: **Black Root Burrows** ve **Lost Grove**. Black Root Burrows bölgesi platform oyunlarının olmazsa olmazlarından "karanlık ortam" mekaniğini karşımıza çıkarıyor. Böyle yalnızca ışıkla aydınlanan platform kısımlarını hep çok sevmişimdir, o yüzden bu bölüme ayrı bir ısındım. Ama Burrows'un en önemli özelliği hikâye olarak Naru'nun geçmişine yoğunlaşmış olması. Henüz bölüme girmeden önce karşılaştığımız heykelden başlayarak anlatılan kısımlar ilk oyundaki hikâyenin eksik kısımlarını da dolduruyor nefis biçimde.

Diğer yeni bölge olan Lost Grove ise oyunun muhtemelen en güzel yeri olmuş; oyun resimlerden de gördüğünüz gibi zaten rengârenk, Lost Grove ise sanki bunun doruk noktası. Bu bölüme Burrows'u tamamlamadan geçemiyorsunuz, geçebilseniz bile burayı oynayabilmek için belli başlı yeteneklere sahip olmanız gerektiğinden aksi bir durumda Sein size "hele bir Nibel'in diğer kısımlarını keşfet, sonra buraya gelirsin" diyecek.

ORMAN HAVASI

Definitive Edition ile sahip olduğumuz yeteneklere iki yeni isim katılıyor: **Light Burst** ve **Dash**. Light Burst ile etrafa ışık topları atabiliyoruz. Işık topları diyorum ama bildiğiniz el bombasının *Ori*'leşmiş hali işte bunlar. Dash yeteneği sayesindeyse yüzümüzün dönük olduğu yöne doğru hızlıca ileri atılabiliyoruz. Bu yeteneği geliştirdiğimizde havadayken de kullanabilmeye başlıyoruz ve yetenek saldırı özelliği de kazanmış oluyor.

Oyundaki önceki bölgelere dönmek daha kolay hale getirilmiş, çünkü Spirit Well'ler artık ışınlayıcı görevi de görüyorlar. Yani bundan sonra haritanın bir ucuna kadar koşturmak zorunda değilsiniz. Hoş, bu kuyular çok sık bulunmadıklarından yine bir miktar koşmanız gerekecek ama ana oyundaki kadar kötü değil durum.

ORMAN ORİ'Sİ

Ali oyunu eleştirirken "fazla zor olabiliyor" şeklinde bir not düşmüştü. Bunu öğrenen *Moon Studios*'un uykuları kaçmış, ne yapabiliriz ne yapabiliriz deyip sonunda oyuna yeni zorluk seviyeleri eklemeye karar vermişler. İlk oyunun zorluk seviyesi şimdinin "normal" seviyesi; buna ek olarak özellikle oyunun zorlu kısımlarını yumuşatan "kolay" seviyesi, yeterince zor değildi diyenler için "zor" seviyesi ve Ali'ler içinse "tek-can" modu eklenmiş. Tek-can modunda aynı *Diablo*'nun Hardcore karakterleri gibi öldüğünüzde ölüyorsunuz ve çevrimiçi liderlik tablolarında durumunuzu görebiliyorsunuz.

Definitive Edition'ın oyunun ilk haline göre hiçbir eksisi yok ve yazıda da anlatmaya çalıştığım şekilde oyun çok daha komple, çok daha tatmin edici bir hal almış. Çoğu yeri ikinciye oynarken bile büyük keyif aldığımı fark ettim, aynı şeyi size de öneriyor ve *Ori*'nin eğlenceli ve hüzünlü hikâyesini kaçırmayın diyorum.



- Ali'nin incelemesindeki artıları aynen koruyoruz
- Yeni eklenen bölgeler hikâye hakkında daha çok bilgi veriyor
- Yeni yetenekler sanki eskiden de varmış gibi, çok doğallar
- Zorluk seviyeleri oyunu dengelemiş



- Işınlanmalara rağmen yine de geriye doğru çok koşturmanız gerekiyor
- Klavyeyle oynamak pek rahat değil

9

SON KARAR

Zaten iyiydi, hâlâ iyi, hatta birazcık daha iyi.



Lost Grove bu oyunun başına gelmiş en güzel şey olabilir.



TÜR: Simülasyon YAPIM: Bohemia Interactive DAĞITIM: Bohemia Interactive FİYATI: 90 TL (Steam) YAŞ: 16+
DAHASI İÇİN: arma3.com/apex

ARMA 3: APEX

"Yeni Action–Man'ler çıktı" heyecanının modern karşılığı

ERİM BİLGİN

Cowabunga, sevgili okur! Yıllardır *ArmA* serisini dönem dönem, değişik stillerde ve her defasında bayılarak oynuyorum. Aramızda tuhaf bir sevgi-nefret ilişkisi var ve bu durumun - *ArmA 2*'nin bug'dan geçilmeyen yapısı sağolsun - serinin üçüncü oyunu boy gösterene kadar biraz nefret tarafı ağır basmaktaydı.

SİMÜLASYON, OYUN DEĞİL

Üçüncü oyunla birlikte bana hep "oyun geliştiricisi"nden ziyade "mühendis" gibi gelmiş olan Bohemia Interactive, *A2*'de görmeye alıştığımız bug'ları omuz silkerek kabullenmiş yapıyı değiştirdi. Çok daha esnek, dinamik ve nispeten sıkıntısız yeni *ArmA 3* motoruyla, oyunun eksik çıkışına rağmen görünenden çok daha fazlasının mümkün olduğu barizdi.

Başta görünen de az değildi gerçi: 300 kilometrekareden geniş, gerçekçi ve harikulade görünümlü kurgusal Ege adası Altis, sonradan da olsa gelen uzun tek kişilik senaryo ve çoğunlukla yetişkin oyuncu tabanıyla, ben dâhil birçok oyuncuyu hâlâ gayet güzel meşgul ediyor - ama en derin simülasyon bile, etraflı mod desteğine rağmen birkaç yıl sonra yeni oyuncaklar aratıyor haliyle.

OYUN, SİMÜLASYON DEĞİL!

İşte burada da *Apex*, *ArmA 3* evrenine yepyeni bir 100 kilometrekarelik tropik ortam başta olmak üzere, ortalama uzunlukta ve 1-4 kişi arası oynanabilen hikâye görevleri, ekipman eklentileri ve VTOL helikopterleri ve drone modelleri gibi 10 yeni fütüristik aracıyla hatırı sayılır miktarda ek içerik getirerek günü kurtarıyor kanımca.

Her şeyden önce – yeni eklenen Tanoa yarımadası KOCAMAN ve Güney Pasifik adalarının atmosferini, şehrinden vahşi doğasına çok güzel yansıtan, son derece atmosferden zengin, belki bir gıdım fazla yeşilliğe boğulmuş ama yine de etkileyici olduğu kadar doyurucu bir harita olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim.

Co-op görevler, oyuna katılan oyuncu sayısına göre zorluk seviyelerini kendileri ayarlıyor fakat ben görevlerin genel yapısını *ArmA*'da alışık olduğumuza kıyasla biraz basit buldum. Özellikle daha üst zorluk ayarlarında taktiksel yaklaşımlara yer var fakat ortalama düzeyde koordine olabilen birkaç kişiyle görevleri hızlıca bitirmeniz çoğu zaman işten bile olmuyor.

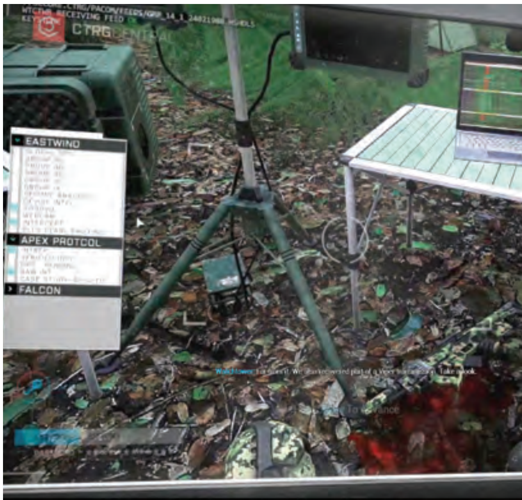
Fakat ana hikâyenin tartışılır problemleri bir yana, oynanış mekanikleri ve sunulan yeni araçlar kısmında getirilen ek içerik kesinlikle hoş karşılanacak diye tahmin ediyorum. VTOL'ları kullanmak çok eğlenceli ve yeni karakter animasyonları, kontrol mekanizmaları ve iletişim yöntemleri gibi bir sürü ufak fakat etkili oynanış güncellemesiyle *Apex*'i durdurabilen tek şey, olması gerekenin 2-3 katındaki fiyatı diyebilirim.

DEBRIEF

Nihayetinde *ArmA 3*, sinematik ve konu ağırlıklı bir oyunmuş gibi davranmayı bıraktığı zamanlarda, aslında büyüyüp kendi harçlığını kazanmaya başlamış biz çocuklar için devasa bir oyuncak asker kutusu olduğunun farkında - karşımızdaki de bunun en son ve en güzel eki bence. *Apex* tam olarak bu: oyuncak askerlerinizle oynarken kullanabileceğiniz bir avuç yeni oyuncak. Biraz ülkemiz internetinden, biraz kötü sunucu yönetiminden kaynaklanan nadir bağlantı problemleri, her geçen gün daha az rastlanan bug'lar ve en önemlisi, bu miktarda içerik için çoğu tam sürüm oyundan birkaç kat daha pahalı sayılabilecek fiyatı da olmasa, *Apex* serinin en keyifli eklentilerinden olmuş demekten çekinmezdim.



Açık havada çalışmak gibisi yok hakikaten. Bir de çay kahv.. fçrıkk!



ŞU KABA PC OYUNLARI

Bir oyun için, genel olarak "oyun" olarak bahsetmek yerine özellikle "PC oyunu" tabiri kullanıldığında genelde akla gelen; mekanikleri ortalıkta, süs ve sinematik etkilerden ziyade modüler ve bir oyundan çok bir program gibi çalıştığı hissedilen, yuvarlak hatlardan çok kenarlı köşeli tasarlanmış oyunlar akla geliyor. Bu tabir size itici bir açıklama gibi geliyorsa, büyük ihtimalle konsol oyunlarını tercih ediyorsunuzdur. PC oyuncuları bu tarz şık plastikten kılıflar yerine, altındaki elektronik devrelerin açıkça görülebildiği cihazları tercih ederler. 90'larda çocuk idilerse, büyük ihtimalle Gameboy'un şeffaf kılıflısını tercih etmişlerdi. ArmA, işte o insanların büyümüş ama büyümemiş halleri için bir seri - dibine kadar bir "PC Oyunu".

ARMA 3'ÜN İNCE BİR DOKUNUŞA NE ZAMANDIR İHTİYACI VARDI. APEX, BEKLEDİĞİMİZDEN DE FAZLASINI SUNDU.





- Kocaman ve etkileyici bir lokasyon
- Çok oyunculu hikâye modu desteği
- Yeni araç, silah ve donanımlar ve bunların yeni kamuflajları gayet ilginç ve şık
- Oynanış geliştirmeleri yerinde



- Anlamsız pahalı
- Hikâye görevleri
- Fazla kolay gibi?
- Yeni araçlar için görev veya showcase yok

8

SON KARAR

Askeri simülasyonları ve tropik ortamları seviyorsanız Apex harika bir eklenti, fakat fiyatı düşmedikçe, olmasın fazla beklenti! (Der ve kaçarım!)

Çoğu modern JRYO'nun aksine açık dünya değil belki I&F ancak mekânlar gayet çeşitli ve geniş.



○ **TÜR:** JRYO ○ **YAPIM:** Tri-Ace ○ **DAĞITIM:** Square-Enix / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** - ○ **DİJİTAL İNDİRME:** PSN (194 TL) ○ **YAŞ SINIRI:** +16
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-106-star-ocean

STAR OCEAN
INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

Yıldız demişsiniz, okyanus demişsiniz ama bunun ayakları yere fazla basıyor

ÖMER AKDAĞ

İnsan algısının tuhaf tarafları var. Mesela iki sıfatı alıyorsunuz, aralarına 'ama' bağlacı koyuyorsunuz, anlamlı bir şey elde etmiş oluyorsunuz. Sonra 'ama'yı olduğu yerde bırakıp sıfatların yerini değiştiriyorsunuz, cümleniz teknik olarak aynı anlama gelmesi gerekirken bayağı farklı bir şeye dönüşüyor. *Star Ocean: Integrity and Faithlessness* için hangisini kullansam kararsız kaldım: "Güzel ama sıradan" mı diyeyim yoksa "sıradan ama güzel" mi...?

Star Ocean 3 oynamıştım ve kendisi pek öyle hayranlıkla andığım bir oyun sayılmaz, gayet baymıştı. Hikâyesi sıradandı ve çıldırtırcasına sündürülmüştü. Hani ne idüğü belirsiz adamların yardımına muhtaç kalınınca "acaba bunlara güvenebilir miyiz, başka çaremiz var mı?" şeklinde grup tartışmaları olur ya klasik; abartısız 15-20 dakika bayıla bayıla o muhabbeti dinliyorsunuz (iki kere bayılıyorsunuz yani, ilk ayıldığınızda muhabbet sürüyor oluyor ve tekrar bayılıyorsunuz).

"*I&F* de acaba öyle mi olacak?" diye korkuyordum ama bir taraftan PS4'te ne zamandır şöyle iri bir JRYO oynamıyordum. Genel olarak pozitif duygularla oturdum sayılabilir başına ve neyse ki *3*'teki o baygınlığı yaşatmadı oyun (bu arada *I&F*'ye *Star Ocean 5* gözüyle bakabilirsiniz, Japonya'da o isimle çıktı hatta). Yine göz alabildiğine klişe her şey ama bu kez temiz ve akıcı olmayı başarmış. Ne bileyim, dünyanın en klişe muhabbetlerindendir; işte genç kız savaşçı değildir, savaşa gidenlere "ben de sizinle geleceğim!" der, savaşçı eleman "hayır gelme, zarar görürsün" diye yanıtlar, kız ısrar eder, oğlan "iyi gelirsen gel, seni koruyacağıma söz veremem" diye tribal şeklinde kabul eder falan ya... *Star Ocean 3* olsa bunu yarım saat dinlerdik kesin, burada hemen 10-15 saniyede patır patır geçiyorlar muhabbeti. Oyunun hikâyesinin veya diyaloglarının orijinalliğini pek övemeyeceğim ama yapımcılar en azından "yahu belli ki biz beceremiyoruz bu işleri, bari kısa keselim de germeyelim oyuncuları" deme güzelliğini göstermişler. Akıyor yani hikâye. Bitirdikten sonra aklınızdan anında silinecektir ama olsun, *Star Ocean 3*'teki gibi olumsuz hatırlanmaktan iyidir.

"Ne anlatıyor peki?" diye soracak olursanız: Fraksiyonların birbiriyle savaştığı bir dünyadasınız. Bir gün buraya bir uzay gemisi çarpar, başkarakterimiz Fidel ve arkadaşı oraya giderler ve gizemli, hafızasını kaybetmiş bir kız çocuğu bulurlar. Onu korumaya ve hafızasını geri kazandırmaya ant içerler falan filan. Çok üzerinde durulası bir şey yok yani o tarafta. Karakterler sevilesi olmuş gerçi, bu ultra klişe hikâyenin akmasındaki önemli etkenlerden biri de o. *Star Ocean* serisinin büyüyle bilim-kurguyu birleştiren o çekici kurgusunu *I&F*'de pek hissedemediğinizi söylemem gerek yalnız. Birkaç uzaylı-gemili sahne dışında %90 çayır-çimen-taş-toprak-kılıç-asa muhabbetlerine tanık oluyorsunuz.

Bu arada karakterler hoş falan dedim ama oyunun her tarafında bir kalaslık, bir çağdışı-

KONÇERTOSUNDAN SENFONİSİNE, RESMEN DÂHİYANE MÜZİKLERDEN OLUŞUYOR SOUNDTRACK. OYUNU OYNAMASANIZ BİLE KLASİK MÜZİK SEVİYORSANIZ BİR KULAK KABARTIN DERİM.



lık, bir hamlık hâkim. Mesela bu karakterlerle muhabbet edeyim, daha yakından tanıyayım diyorsanız olay şöyle işliyor: Önce bir şehirdeki belli bir noktaya gidiyorsunuz, Fidel "hadi dağılalım, tekrar buluşuruz sonra" diyor, millet şehre dağılıyor, biz de Fidel olarak onların yanına gidip konuşuyor veya konuşma dinliyoruz. Muhabbetler hoş ama bunları oyuncuya öyle uzaktan uzaktan dinletmek biraz fazla beleş bir tercih olmuş. En azından BioWare'in 10 yıl önce yapmaya başladığı "bir onu göster, bir onu göster, arada jest-mimik olsun, sinematik gibi olsun" olayının ilkel bir halini kullanabilirlermiş. Ondan sonra JRYO'lar Batı'da neden Batı RYO'ları kadar tutmuyor... Beleşçilik yaparsanız tutmaz tabii! Neyse... Şehri dolaşıp muhabbetlerinizi ediyorsunuz, sonra toplanma noktasında toplanıyorsunuz, sonra herhangi bir kapıdan geçiyorsunuz ki yükleme ekranı çıksın, sonra aynı kapıdan tekrar yükleme ekranı izleyerek geri çıkıyorsunuz ki dağıl-toplan mevzusu yeniden aktif hale gelsin... İki-üç satır muhabbet etmek bu kadar meşakkatli olmamalı. Ha bir not daha yeri gelmişken; oyunda hem Japonca hem İngilizce seslendirme var. Japonca zaten beklediğiniz kalitede ama İngilizcesinin bu kadar başarılı olmasını beklemiyordum. O konuda tebrik.

BASÇEKBASÇEKBASÇEK

Savaş sistemi de yine "eğlenceli gibi ama tam eğlenceli gibi de değil" statüsünde. İlk *Star Ocean*'ın savaş sistemi JRYO'lar açısından bayağı devrimsel kabul edilir. Araba dolusu da övgü almıştı zaten. Sistem çok değişmedi o zamandan yana ama bir şekilde taze de tutulabildi. *3*'ün *4*'ün falan savaşları bayağı keyifliydi hani. *I&F*'ninkini şöyle anlatmaya çalışayım: Ekibimiz 7 kişi ve bunların 6'sını direkt komuta edebiliyoruz (tek tuşla geçiş yapabiliyoruz karakterler arasında). Savaşlar gerçek zamanlı. Hızlı saldırı, güçlü saldırı, gard alma hareketlerinin yanı sıra mana harcayan yetenekler ve büyüler de mevcut. İlk başta "hızlı saldırı - güçlü saldırı - gard alma hareketlerini bol kullanacağım, arada yetenek açacağım herhalde" diye düşünüyorsunuz ama öyle bir şey yok. Bir kere oyunda mana müthiş bol ve tazelemesi de aşırı kolay, bir kere bile "aman manam bitti ne yapacağım?" diye düşünmedim. Dolayısıyla yetenek üstüne yetenek patlatıyorsunuz. Standart hareketlerden gitmek isterseniz de bunun imkânsız olduğunu açıkça söyleyebilirim. Çünkü görsel efektler o kadar abartı ki "kim nasıl saldırıyor, ne zaman güçlü saldıracağım, ne zaman şeyapacağım" anlamanız mümkün değil. Dolayısıyla savaşlarda neredeyse her zaman yaptığınız tek şey ışıklı patlamalı efektler arasında düşmanın yerini görmeye çalışıp, oraya doğru koşturup X'e veya yuvarlağa basılı tutarak yetenek kullanmak. Dolayısıyla karakterleriniz farklı silahları, yetenekleri falan olsa da aslında farklı karakterler yönettiğinizi pek hissetmiyorsunuz. Hepsinde yaptığınız şey aynı.

Öte yandan bir de şu var; çok da sıkılmaya fırsatınız olmuyor. Oyun JRYO'ların genelinin aksine pek de uzun sayılmaz, 30 saatlik falan bir ömrü var. Yani şöyle 80-100 saatlik bir oyunda bu tekdüze sistem gebertirdi insanı ama yani işte "oraya gittim, onu yaptım" falan derken bitiveriyor zaten oyun, sıkılmaya vaktiniz olmuyor.

Haaaa... Yalnız nerede sıkılıyorsunuz biliyor musunuz; Anne diye bir karakter var (anne olan Anne değil, En okunuyor), onu koruduğunuz bölümler. Ya var ya.... Çok da zor bir oyun sayılmaz *I&F*, ben de tıngır mıngır ilerliyordum. Sonra bir Anne'i koruma görevi çıkıyor ama nasıl nefret ettim! Kız sırtını dönmüş, kenarda bir bilgisayarla uğraşıyor, o sırada da ortamı düşmanlar basıyor, onu korumamız gerekiyor. Ama ortada bir sürü düşman var ve hepsi birden Anne'e dalıyorlar! En güçlü saldırılarımı yapıyorum, bir karakterle Anne'e büyülü sağlık, başka bir karakterle Anne'e item'lı sağlık basıyorum, yetmiyor ve birkaç saniye sonra Anne ölüyor, Game Over... Ana menüye dön, oyunu yükle, yükleme ekranı izle, deminki bölgeye git, 1 dakikadan fazla süren bir ara sahne izle, sonra birkaç saniyede yine Game Over, yine aynı şeyler. 20 kere mi denedim, 30 kere mi... Tam cinnet! Bir de aynı mekânları gereksiz gereksiz tekrar tekrar geçmemizin gerekmesi durumu var bolca... Yani biraz önce demiştim ya kalaslık, çağdışılık, üzerine fazla düşünmemişlik falan... O kafalar işte.

Öf ne giydirdim oyuna yalnız. PS4 için uzunca süre şöyle büyük çaplı bir JRYO bekleyip sonunda bu kadar standart bir şeyle karşılaşmış olmamın acısı biraz da aslında. Yoksa ister inanın ister inanmayın, sevdim ben bu oyunu. Aklımın mantığımın almadığı tasarım tercihlerine kafam fazla takıldı yalnızca, yoksa genel olarak keyifli bir yapısı var. Müzikler, özellikle de klasik müzik tarzında olanlar zaten efsane olmuş. Konçertosundan senfonisine, resmen dâhiyane müziklerden oluşuyor soundtrack. Savaş ve hikâye dışı RYO öğeleri de abartı gelişmiş oyunda. Bitki topluyorsunuz, maden kazıyorsunuz, balık tutuyorsunuz, yemek hazırlıyorsunuz, silah milah yapıyorsunuz, bunları geliştiriyorsunuz, yeteneklerinize seviye atlatıyorsunuz vesaire. Bayağı abartmışlar o kısımları. Oyunun ömrünün 30 saatle sınırlı kalmasını istemezseniz adresiniz buralar kısacası.

Genel olarak sanki kelimelerin yerini ters kullanacakmışım gibi bir yazı yazdım ama aslında *I&F* "sıradan ama güzel" bir oyun. Türü seviyorsanız *FF 15*, *Persona 5*, *Kingdom Hearts III* gibi büyük çaplı yapımlar gelmeden bir göz atılası.

2 İPUCU

■ Anne'i koruma bölümlerinde fazla zorlanmamak için: Öncelikle Anne'in en güncel zırhına sahip olduğuna emin olun. Savaş başladığında şu herkese vuran özel yeteneğinizi kullanın. Ardından o yeteneği kullanmak için gereken barı dolduran bir iksir kullanın ve yeteneğe tekrar basın. Bu sırada da canı azmış çokmuş demeden Anne'in kafasına Miki'yle sürekli iyileştirme büyüsü basın, başka bir karakterle de sürekli iyileştirme iksiri kullanın.

■ Köyün birinde sinir bozuculukla sevimlilik arasındaki ince çizginin bir o tarafında bir bu tarafında yer alan Welch isimli (belki biraz da tanıyor olabileceğiniz) bir kızcağız var. Onun verdiği görevlere öncelik verin, yeni mekanikler açılıyor.



Japonya'da PS3'e de çıktığı için PS4'ün kapasitesini tam kullanmıyor oyun. Yine de bu gayet şık olduğu gerçeğini değiştirmiyor.



Görsel tarzını herkes beğenmiyor oyunun ama sevimli aslında yahu!





■ Akıcı sayılabilecek oynanış ve hikâye
■ Şık görsellik
■ Karakterler sevimli, seslendirmeleri başarılı
■ Crafting sistemi bayağı derin



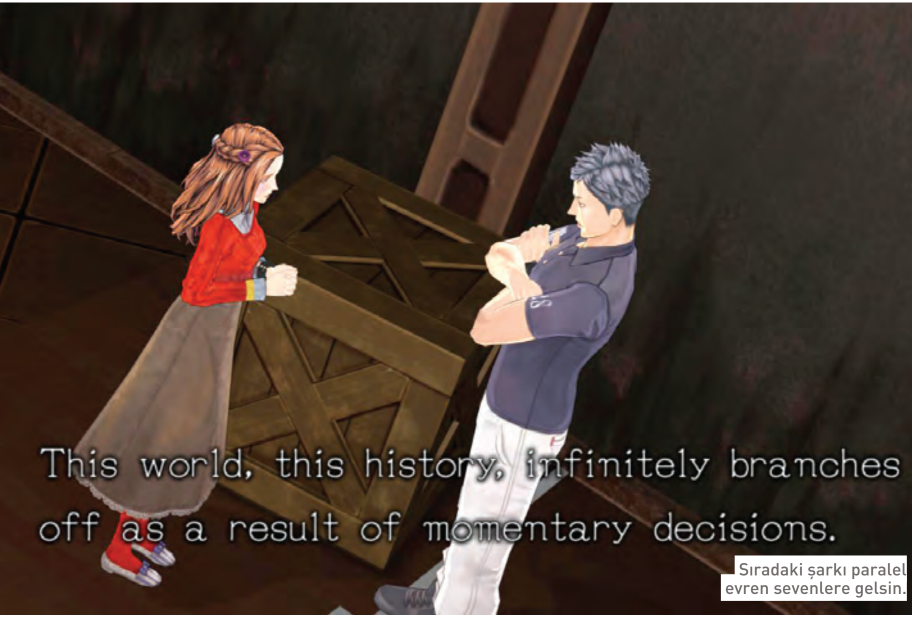
■ Anne'i koruma bölümleri
■ Aynı yerleri çok döndürüp dolaştırıyor

6

SON KARAR

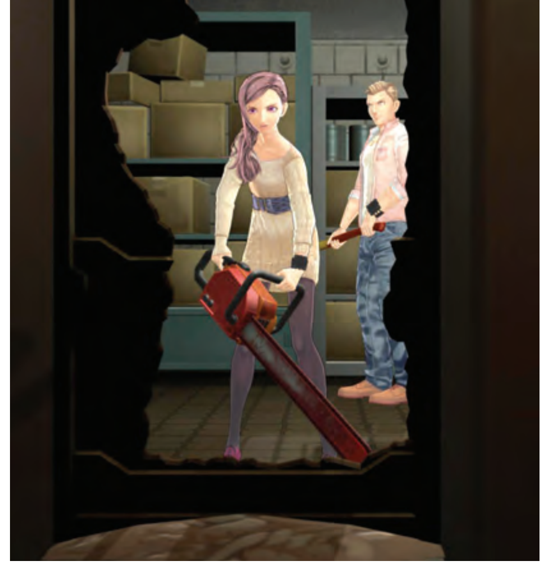
Ne çok aşmış/orijinal, ne de çok sıkıcı/kötü. Belki de oynayabileceğiniz en normal, en standart JRYO.

TÜR: Görsel Roman / Macera **YAPIM:** Spike Chunsoft **DAĞITIM:** Spike Chunsoft **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-106-ztd



Sıradaki şarkı paralel evren sevenlere gelsin.

Ne tutsa yakışıyor canım Akane'me be!



ZERO ESCAPE
ZERO TIME DILEMMA



Beyninizi yakmaya hazır mısınız?

ESER GÜVEN

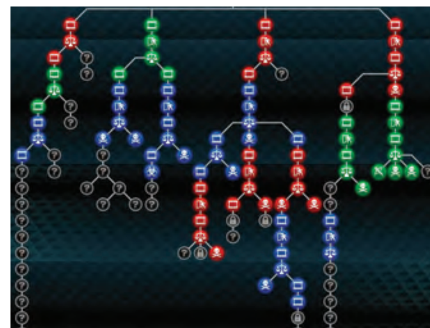
A Nintendo DS'in pek fazla kişi tarafından bilinmeyen en nefis oyunları listesi yapmam istense en başa *Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors* yazarım. "O da nesi?" diye düşündünüz ya hani, işte bu bilinmeyen oyun aslında her şeyin başlangıcı. Oyunda ana karakterimiz Junpei ve sekiz kişi kendisine Zero diyen biri tarafından kaçırılıyorduk ve çeşitli ölüm kalım oyunları ve verdiğimiz kararlar sonucunda oyunun 6 sonundan birine ulaşıyorduk. Hemen ardından tekrar oynamaya başlıyorduk, çünkü mesela oyunun X sonunu görmek için önce Y sonu ile bitirmiş olmak gerekiyordu. Hikâyeyi tam anlamıyla anlayabilmek için diğer sonları da görmeye can attıran bir oyundu *999*.

Sonra 2012'de 3DS ve Vita için *Zero Escape: Virtue's Last Reward* çıktı. Oyundaki ana karakterimiz Sigma'ydı; kaderin cilvesi olarak yine Zero takma ismini kullanan biri tarafından kaçırılan 9 kişi arasındaydık ve bunların arasında ilk oyundaki karakterlerden biri de vardı. Bu sefer oyun iyice sapıtmıştı, ulaşabileceğimiz toplam 28 tane son mevcuttu. Tekrarlanabilirlik açısından oldukça bereketli bir oyundu.

PC oyuncuları bu iki oyundan maalesef mahrum kalmışlardı, ama Chunsoft müthiş bir sürpriz yaptı ve serinin üçüncü oyunu olan *Zero Time Dilemma*'yı 3DS ve Vita'ya ek olarak PC için de yayınladı. Ve çok sevgili PC oyuncuları, iddia ediyorum ki siz daha önce böyle bir oyun oynamadınız! 7'si ana, 2'si yardımcı, 23'ü kötü olmak üzere 32 tane sona sahip olan, beyninizi yakacak bir bulmaca / görsel roman oyununa hazır mısınız? Bakın beyninizi yakacak derken espri falan yapmıyorum, oyun bunu hem bulmacalarıyla, hem de önceki oyunları oynamış olanların aşina olduğu şekilde hikâyesindeki inanılmaz sürprizlerle yapacak.

NEDİR BU ZERO'LARDAN ÇEKTİĞİMİZ

Zero Time Dilemma'da yeraltındaki bir nükleer sığınakta kısılı kalmış dokuz kişiyiz ve kendisine Zero diyen bir manyak tarafından Karar Verme Oyunu oynamaya zorlanıyoruz. Oyunun hemen başında Zero bize kurallardan bahsediyor ve ilk oyunu oynatıyor. Havaya bir yüzü mavi, bir yüzü kırmızı bir para atıyor ve soruyor: mavi mi, kırmızı mı? Eğer doğru bilirsek hepimiz serbest kalacağız, yanlış bilirsek ölmeye başlayacağız. Tahminimizi yapıyoruz. Eğer doğru bildiysek oyun bitiyor. Doğru okudunuz, ekranda emeği geçenlerin listesi akmaya başlıyor ve oyun bitiyor. Kaydediyoruz. Böylece ilk sona ulaşmış oluyoruz, serbest kalan dokuz kişi başlarına ne geldiğini anlamıyorlar bile.



Hemen akış şemasına dönüp parayı tahmin ettiğimiz ana geri dönüyoruz. Yanlış tahmin yaptığımızda Zero'nun ağına düşmüş oluyoruz ve üçerli gruplar halinde binanın farklı kısımlarına kilitleniyoruz: Carlos, Akane ve Junpei C takımı, Diana, Phi, Sigma D takımı ve Q, Eric ve Mira Q takımı oluyor. Buradan kaçmanın tek yolu asansörü kullanmak, asansörün kapısını açmak için ise 6 tane şifreye ihtiyaç var. İçeride ölen her bir kişi için bir şifre açıklanıyor, yani toplam 6 kişinin ölmesi lazım. Ayrıca her 90 dakikada bir bileklerimize bir ilaç zerk ediliyor ve hafızamızı tamamen yitiriyoruz. Kapı açıldığında dışarı çıkmak için 30 saniye süre olacak, bu süre içinde çıkamayanlar sonsuza kadar sığınakta kapalı kalacaklar. Böyle manyak bir durumun içindeyiz ve ölüm kalım oyunu başlıyor.

Dokuz karakterin tümü de aynı önceki oyunlarda olduğu gibi rengârenk, birbirinden oldukça farklı ve geçmişleri gizemle dolu isimler. İlk oyundaki Junpei (ve Akane), ikinci oyundaki Sigma (ve Phi) burada da mevcutlar ve oyunda aralarındaki ilişkiye ve geçmişlerine yapılan atıflar mevcut. Bunlar aşırı önemli olmasa da bu karakterlerin daha önce tanışmış olduklarını bilmekte yarar var tabi. Önceki oyunlarda olduğu gibi seksi kız kotasından giriş yapan Mira var mesela (Akane'nin eline su dökemez), tamamen gizem yumağı olan Q var, itfaiyeci Carlos ve hemşire Diana var. Tabii oyunda ilerledikçe karakterlerin içyüzleri de ortaya çıkıyor ve durum iyice karmaşık bir hal alıyor.

BEN YOLUMU BULURUM ARKADAŞ

Oyun aslında üç kısımdan oluşuyor: Seek A





Oyunun en huzurlu sonu, herkes kalkıp işine gücüne gidiyor.

MONTY HALL PROBLEMİ

Oyun Monty Hall probleminden Antropik İlke'ye, Uyuyan Güzel probleminden Morfogenetik Alanlara'a, Newcomb Paradoksuna kadar pek çok kavrama değiniliyor ve bunlar çok da anlaşılır biçimde açıklanıyor. Oyundaki karar anlarından birinde içinde karbondioksitten korunmak için bir gaz maskesi bulunan kutuyu bulmak için 10 kutu arasından seçim yapmamız isteniyor. Yani doğru bulma şansımız 1/10.

Kutuyu seçince Zero içinde gaz maskesi bulunmayan 8 kutu daha açıyor ve soruyor: Kararını değiştirmek ister misin? Gaz maskesi ya seçtiğimiz kutudadır, ya da geriye kalan son kutuda. Yani şans %50 gibi görünüyor, öyle değil mi?

Değil. Monty Hall problemine göre böyle bir durumda mutlaka karar değiştirip diğer kutuyu seçmemiz gerek, çünkü kazanma şansımız %50'nin üzerinde. "Nasıl oluyor da oluyor?" derseniz tinyurl.com/ogzmonty adresine göz atmanızı öneririm.

Way Out isimli odadan çıkma bulmacaları, olayları izlediğiniz Görsel Roman bölümleri ve Karar Anları. Her bir Karar Anı oyunun şemasında dallar şeklinde belirtilmiş ve bu anlara dönüp farklı seçimler yaparak diğer dallarda neler olduğunu öğrenebiliyorsunuz. Oyunun hikâyesi de yoğun olarak bunun üzerine kurulu işte; hayatta verilen her karar yeni bir evren yaratır ve birbirine paralel olan sonsuz sayıda evren mevcuttur. Oyunun başında diğer iki takımı feda edebileceğiniz bir kısım var mesela. Düğmeye basarsanız diğer altı kişi birden ölüyor ve şemada o yolu izlemeye başlıyorsunuz. O ana geri dönüp düğmeye basmazsanız diğer yol devam ediyor. Peki ya Q değil de C takımı düğmeye bastıysa? O da bir diğer yol. Ekran görüntülerinden birinde bu şemayı göreceksiniz zaten; meydana gelen belli bir olaydan sonra şema spoiler olabilecek şekilde yeniden şekillendiği için erken bir zamandan görüntü almayı tercih ettim.

Odadan çıkma bulmacaları müthiş keyifli, bazıları cidden çok zor ve bolca not almanızı ve beyninizi iyice çalıştırmanızı gerektiriyorlar. Bu bölümlerde içinde bulunduğunuz odayı 360 derece görüyor, çeşitli envanter eşyaları topluyor, bunları odadaki nesneler üzerinde kullanıyor, bulduğunuz notları değerlendirerek çok iyi tasarlanmış bulmacalar çözüyorsunuz. Oyunun en çok parladığı yerlerden biri burası çünkü her bir oda birbirinden tamamen farklı dizayn edilmiş ve ciddi bir yaratıcılık söz konusu. Oyunu bitirdikten sonra baktım da resmen 2 sayfa dolusu not çıkarmışım bu bölümlerle ilgili. "Odadan Kaçış" tarzı oyunları seviyorsanız türün en iyi örneklerinden biriyle karşı karşıya olduğunuzu söyleyebilirim.

– SON KARARINIZ MI?
– EVET, SON KARARIM.

Karar Anları ise hakikaten çok acayip. Bazılarında mesela ne yapacağınızı bilmiyorsunuz, çünkü gerekli bir şifreyi elde etmenizi sağlayacak "anı parçasını" henüz oynamamış oluyorsunuz. 90 dakikada bir anılar sıfırlandığı için farklı anı parçalarını oynaya oynaya genel hikâyeye hâkim olmaya başlıyorsunuz. Her Story'i oynadıysanız ona benziyor işte biraz, farklı zamanlardan bölük pörçük anıları sıraya koymaya çalışıyorsunuz. Bu karar anlarında hep birileri ölüyor ve bu ölümler de son derece acımasızca. Kafası patlayanlar mı dersiniz, hidroklorik asitle eriyenler mi, baltayla kesilenler mi, fırında kül olana kadar yananlar mı… Birbirini öldürenler, intihar edenler… Testere filminin onla çarpılmış halini bu oyunda göreceksiniz. Tüm bunlar o kadar güçlü bir hikâye içinde işleniyor ki; çok sayıda anı parçasını açtığınızda neyin ne olduğunu öğrenmeye başlıyor ve her ölümün bir maksadı olduğunu anlıyorsunuz. Hele oyunun sonlarına doğru hikâye iyice uçuklaşıyor ve bazı kısımlardaki sürprizler ağzınızı resmen açık bırakıyor. İnanılmaz bir yaratıcılık, inanılmaz bir kurgu var oyunda. Zamanda yolculuk, paralel evrenler, bilinç transferi, paradokslar; açıklanması zor olan ne kadar kavram varsa oyunda o kadar güzel biçimde işleniyor ki o kadar olur.

Oyunun gerisi görsel roman şeklinde ilerliyor ve verdiğiniz kararların sonuçlarını, geçmişten görüntüleri falan izliyorsunuz. Ayarlar kısmından seçtiğiniz takdirde diyalogları Esc tuşuna basarak geçmek mümkün, bu özellikle de farklı bir karar vermek için aynı anıya geri döndüğünüzde çok işe yarıyor.

Zero Time Dilemma'yı tüm anıları açarak ve tüm sonlara ulaşarak bitirmem yaklaşık 21 saat sürmüş. Bu tür bir oyun için son derece tatmin edici bir oyun süresi sunuyor diyebilirim. Anıların akışı son derece iyi tasarlanmış, böylece bölümleri geçmeniz uzun sürse bile hikâyeden kopmuyorsunuz. Aksine yakaladığınız ipuçlarını nerede kullanacağınız bir anda aklınıza geliveriyor, daha önce yarım bıraktığınız dallara dönmek için can atıyorsunuz. Bu bir oyun için önemli bir başarı. Siz de bence vakit kaybetmeden bu benzersiz oyunu deneyin, önceki oyunları da oynamak için sabırsızlanacaksınız.



- Resmen beyin yakan kaçış odası bulmacaları
- Rahatça bağ kurulabilen renkli karakterler
- Birbirinden acımasız ölümleri izlemek bile keyifli aslında
- Hikâyenin akış yapısı inanılmaz
- Matematik ve fiziğin ilginç kuramları güzel açıklanmış
- Ciddi anlamda şaşırtıcı 'gerçek' son



- Esc tuşu bazen birden çok diyalog atlatıyor
- Kaçış odalarında diyaloglar seslendirilmemiş

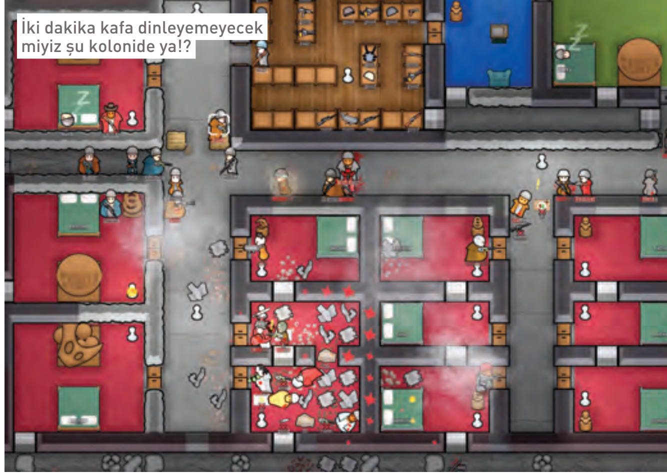
9

SON KARAR

Denizden Zero Escape oyunu çıksa oynarım valla.



○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Ludeon Studios ○ **DAĞITIM:** Ludeon Studios ○ **KUTULU FİYATI:** - ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** rimworldgame.com


İki dakika kafa dinleyemeyecek miyiz şu kolonide ya!?



RIMWORLD

Başka gezegene giderken yanınıza alacağınız üç şey; madenci, doktor ve çiftçi!

ONUR KAYA

2013 yılında alpha sürümüyle çıkış yapan ve bu Temmuz ayında erken erişime açılan *RimWorld*, gemisi bilinmedik bir gezegene düşen insan ya da insanlardan koloni oluşturup yönettiğimiz bir şehir kurma oyunu. Çok detaylı mekaniklere sahip ama alıştığımızın aksine halkımızı direk olarak yönetemiyor ancak yaptıkları işlere bir öncelik sırası belirleyebiliyoruz. Tabii başlangıcı düzgün yapmak şart…

Oyunun giriş ekranı, yazılım yükleme panellerindeki gibi "İleri"ye birkaç kere tıklayarak geçebileceğiniz bir yapıda olsa da yazılanları dikkatlice okumazsanız fazla karambol başlayacaksınız, orası kesin. Bu noktada oyunun bir masaüstü rol yapma oyunu ile ilk benzerliği ortaya çıkıyor; yaratım aşamasında dikkatli olmaz, neyin neye yaradığını okuyup hazmetmezseniz şaşkın şaşkın bakakalmanız işten bile değil. Oyun dikkatsiz gözler için kaos teorisinin uygulamalı hali resmen, hele de hikâye anlatıcınızı Randy Random seçerseniz. O yüzden arayüz açıklaması okumayı sevmeyen biriyseniz, *RimWorld*'den koşarak kaçın. Seviyorsanız ve oyuna adım atacaksanız; ilk iş kaç kişi ve ne kadar kaynakla başlayacağınızı seçeceksiniz. Elinizde üç seçenek var; Zengin Kâşif (tek kişi, yüksek kaynak), Koloni Kazazedeleri (üç kişi, orta halli kaynak) ve Kayıp Kabile (beş kişi, az kaynak).

BANA BİR MASAL ANLAT BABA, İÇİNDE KOLONİLER OLSUN!

Hikâye anlatıcısı seçmekten bahsetmiştim, bu da bir diğer RYO benzerliği. "Yönetmen" olarak tebaamızdan sonra bir de resmen Game Master seçiyoruz! Hikâye anlatıcısı, başımıza haydut saldırısı, kaza, doğal afet gibi şeyleri yollayan kişi oluyor. Zorluğu kademeli olarak artıran Cassandra Classic, durup durup bir anda başımıza iş açan Phoebe Chillax ve tamamen rastgele davranan Randy Random seçeneklerimiz. Bunların yanında bir de zorluk seviyesi seçiyoruz. Ayrıca kendini adamış kitleye yönelik her oyundaki gibi burada da "kalıcı ölüm" seçeneği mevcut.

Ardından boyutunu ve içeriğini bizim belirlediğimiz, rastgele oluşturulan gezegenimizde hangi noktaya ineceğimizi belirliyoruz. Bu noktada oyun korkutucu bir detay seviyesi barındırdığını ufaktan kulağımıza fısıldamaya başlıyor, zira fare imlecini haritada getirdiğimiz noktanın, rakımı, mevsimlere göre farklı sıcaklıkları, bölge çeşidi, yılın hangi dönemlerinde verimli olduğu gibi bilgiler bize sunuluyor.

BİR ALMAN, BİR FRANSIZ, BİR RUS BARA GİTMİŞLER…

Nereye ineceğimizi seçtikten sonra da, vatandaşlarımızın özelliklerine geliyor sıra; madencilik, yakın dövüş, nişancılık, insan ilişkileri, hayvan ilişkileri (gülmeyin, lazım), inşaat, aşçılık vesaire pek çok özellik var. Bunların öğrenilme becerileri ve hızları farklı. Bunlara karakterin gençliğindeki ve yetişkinliğindeki mesleği etki ediyor, özelliklerin kendileri ise karakterin gelişimine. Yine aynı şekilde karakterin gelişimine ve toplum içinde rolüyle geleceğine etki eden bir başka şey ise kişisel özellikler; örneğin çıplakken daha rahat edebiliyorlar, ateşle oynamayı sevebiliyor ya da tam tersi, ona karşı fobi sahibi olabiliyorlar. Kişisel özellikler felaketler sırasında nasıl davranacaklarını belirlemekten, yürüme hızlarını yavaşlatıp hızlandırmaya kadar pek çok şeye etki ediyor. Bunların yanında bir de eskiden kalma sağlık sorunları var. İşte burada da rol yapma oyunlarına benzer bir başka özelliğe rastlıyoruz; karakterlerin özelliklerini tek tek ayarlamak gibi bir şansımız yok, sadece randomize etme tuşumuz var ve tekrar zar atar gibi istediğimiz tipte ve meslekte bir karakter denk getirmeye uğraşıyoruz.

Buradan sonrası ise elde mektup, mendilden yoksun bir şekilde koşan Bilbo gibi maceraya atılmaktan geçiyor. Şu kadarını söyleyeyim; ne kadar hazırlıklı girerseniz girin, ilk oynayış(lar)ınızda bol bol başarısızlığa uğrayacaksınız ve bu başarısızlıklar bile eğlenceli olacak. Çünkü oyunda öğrenecek çok fazla şey var. Zaten tekrar oynanabilirliğini besleyen en büyük etmen, mekaniklerin çeşitliliğinden ve yapay zekânın kurnazlığından da kelli aşırı spontane gelişen olayların her seferinde çok farklı tecrübeler sağlaması. Bu tecrübeye, AAA oyunları kıskandıracak içerik bolluğu, temiz ve sade grafikler ve gerçekten güzel müzikler eşlik ettiğinden, *RimWorld* "Erken Erişim Gezegeni"nin rahatlıkla çıkacak bir yapım. Size hitap ediyorsa, kaçırmayın derim.

BOL BOL BAŞARISIZLIĞA UĞRAYACAKSINIZ VE BU BAŞARISIZLIKLAR BİLE EĞLENCELİ OLACAK.



- "Yuh!" dedirten olaylara sahne oluyor
- Mekanikler çok detaylı ve bu detaylar oyuna yerinde etki ediyor
- Müzikler çok güzel
- Erken erişimdeki oyunların bu kadar içerik sunmasına alışık değiliz

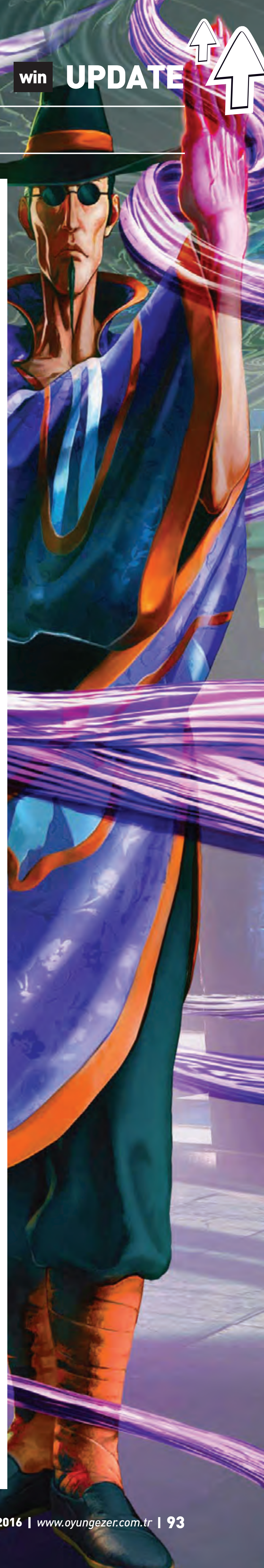


- Başta öğrenmesi biraz zor



SON KARAR

Pek benzeri olmamasına rağmen oyuncusunu aza kanaat beklemeyen bir oyun.



TÜR: Dövüş YAPIM: Capcom DAĞITIM: Capcom DİJİTAL İNDİRME: Ücretsiz (Steam) YAŞ SINIRI: 12
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-106-sf5

STREET FIGHTER V
A SHADOW FALLS

Gözler Hakan'ı arıyor

VOLKAN TURAN

Bir dövüş oyununda gözlerimizin hikâye modu aramasının ilk ciddi suçlusu şüphesiz *Mortal Kombat*. *MK9*, ardından *Injustice*, sonra *MKX* derken dövüş oyunları seveler ne bir karakterin oyun sonundaki kısa slayt gösterimlere, ne de kısa animasyonlarıyla tatmin olmamaya başladı. *SFV* de bu treni kaçırmak istemedi ancak ciddi bir hata yaparak hikâye modunu oyunun çıkışına değil, 6 ay sonrasına denk getirdi.

Neyse ki beklendiğine değmiş bir mod bulduk karşımızda. Oyunu satın alanlara ü**cretsiz** olarak gelen bu DLC (8 GB), *SFV* hayranlarının beklentilerine güzel hizmet etmiş. 3-4 saatlik mod boyunca DLC karakterleri dâhil tüm ilk sezon karakterlerini görüyoruz. M.Bison'un dünyaya hükmetme merakı tabii ki geçmemiş ve bu sefer eli cidden güçlü olan Bison'ın karşısına Ryu, Ken, Chun-Li, Cammy gibi tanıdıklar çıkıyor. Elbette karanlık tarafta da pek çok tanıdık kurmay Bison'un yanında. Vega mesela. Yeni "sol kollardan" F.A.N.G.'i de hikâye modu sayesinde daha net tanıyoruz. İlk olarak *SFIV*'te tanıştığımız Abel ve Juri'yi de DLC'de görmek mümkün. Bildiğiniz gibi Juri ve Urien bu sezonun geriye kalan diğer iki karakteri. Özellikle yaverleriyle birlikte bulunduğu sahneler gizemli bir şekilde oyuncuya sunulan Urien kendini bayağı merakla bekletiyor.

Elbette tüm karakterlere derinlik konusunda eşit şartlarda davranmamış Capcom ekibi. Vega saçma saçma yerlerde ortaya çıkıyor; Nash'in bayık intikam tripleri çekilmiyor; Ibuki'nin pasifliği, Ryu'nun "büyüdüm de geldim" mimikleri ve Karin'in yersiz şımarıklığı da işin ciddiyetini biraz baltalamış. Yine de önceki *SF*'lerin hikâyelerine göre göre bu DLC'nin güzel işler başardığını söyleyebilirim.

Hikâye modu seçtiğiniz tek karakterle oynanmıyor. *MK* serilerinde olduğu gibi olayların akışına göre bir karakteri yönetiyorsunuz. Bir iyi bir kötü tarafa geçip rakibi yenmeye çalışıyorsunuz ki normal zorluk seviyesinde bu oldukça kolay (en zorda mutlaka deneyin). Rauntlar başlamadan önce ve bittikten sonra oyun içi grafiklerle hazırlanmış animasyonları izliyor, güzelce seslendirilmiş muhabbetlere tanık oluyoruz. Dilerseniz sahneleri geçip hemen dövüşlere başlıyorsunuz (ki tekrar bitirişlerinizde bu oldukça iş görüyor). Oyunu her farklı zorluk seviyesinde bitirişinizde de Fight Money topluyorsunuz, bu FM'ler de sizlere karakter, arena, kıyafet veya renk olarak geri dönebiliyor. Çok fazla şey satın alabileceğinizi pek ummayın ama hiç yoktan iyidir diyerek de sakinleşin.

A Shadow Falls güzel başlıyor ve güzel bitiyor diyebiliriz ama kesinlikle *SFV*'in sonu diyemeyiz. Gelecek DLC karakterleriyle hikâyenin ilerleyeceğini, bizi yeni hikâye modlarının (bu kadar uzun olmasa da) beklediğini düşünebiliriz. Bu konuda bu yılı kapattık belki ama 2017'de hem teknik hem de içerik konusunda bitmiş bir *Street Fighter V* göreceğimizden eminim. *Tekken 7*'den fırsat kalırsa oynarız!

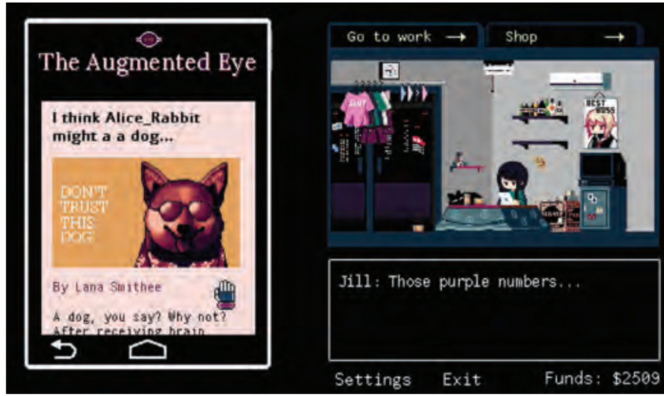






"Önce sen indir hadi elini...", "ya cnm olmaz, önce sen...", "ya şapşik sen indir ya...."

○ **TÜR:** Görsel Roman ○ **YAPIM:** Sukeban Games ○ **DAĞITIM:** Ysbryd Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** waifubartending.com





İlk menüden son künye ekranına kadar taviz vermeyen estetiği de kaçırmamak lazım.

VA-11 HALL-A
CYBERPUNK BARTENDER ACTION



Meyve suyu katılmış cyberpunk kokteyli

ERİM BİLGİN

Tuzağa düşmem için gereken her şey oradaydı: Neon ışıklarla boyanmış karanlık bir distopya, sibernetikler, nanobotlar, hükümet komploları, alkol, piksel-art, chiptune müzikler - her şey otomatik oldu, düşünmeye fırsat bulamadım. Yıllar beni bıktıramadı ve "Cyberpunk" dediniz mi hâlâ anında oradayım, dolayısıyla bu ay oturup oynamam lazımdı ilk bakışta tuhaf isminin "Valhalla" anlamına geldiğini anlamadığım bu oyunu. Açıkçası ne bekleyeceğimden tam emin değildim. Oyunun birkaç ekran görüntüsünü görüp, birkaç kişiden tavsiyesini almış ve başta Cyberpunk Jam 2014 için tasarlandığını duymuş, fakat henüz oynanışıyla ilgili hiçbir şey öğrenmemiştim.

VA-11 HALL-A'yı ilk açtığınız anda hissediyorsunuz sevgi ürünü bir yaratı olduğunu. Yapımcısı oyunun her detayının üstüne titremiş: Menülerden arayüzlere kadar birçok oyun elementi, hem görsel hem davranışsal olarak 90'lar ve erken 2000'lerde yayınlanan Cyberpunk oyun ve anime kültürüne tonla gönderme dolu. Benim gibi anime tarzına ısınmakta güçlük çeken dışlanmışlardansanız, iri gözlü, sevimli karakter çizimleri sizi yanıltmasın - karşımızda neonuyla, distopyasıyla, cyborg'larıyla son derece "punk" bir cyberpunk hikâye var aslında; sadece bu sefer spot ışıklarının altındaki kahramanlar yerine, hareketli bir barın unutkan bir barmenini oynuyoruz.

ŞİŞEDE DURDUĞU GİBİ DURMUYOR Kİ ŞU NALET KARMOTRİNE

Hem bizler, hem oyunun dünyasındaki karakterler tarafından daha rahat okunan formatıyla *Vallhalla*'da, Jill adında paraya sıkışık, içine kapanık fakat normal bir hayatı ve yaşadığı şehirle ilgili endişeleri olan genç bir barmeniz. Bakımsız ve düşük gelirli barımızı cyborg kollu *badass* patronumuz ve tuhaf iş arkadaşlarımızla birlikte ayakta tutmamız lazım - elbette kendimizi de.

Her gece barın açılışında ekiple muhabbetimizi edip, *jukebox*'umuza seçtiğimiz parçaları sıraladıktan sonra müşterileri ağırlamaya başlıyoruz. *Ace Attorney* gibi belirli bir meslek üzerinden giden bir görsel roman tadında, renkli animemsi karakterlerle aramızdaki diyaloglar üzerinde pek bir kontrolümüz olmayan hikâyeyi taşıyor. Bu oyun da oyuncuya az seviyede etkileşim seçeneği veren her eser gibi, kendisinin "oyun" sayılıp sayılamayacağı üzerine tartışmak için yanıp tutuşanlar için iyi bir hedef sayılacaktır. Zira dediğim gibi hikâyedeki etkinliğiniz genellikle müşterilerin sizden istediği içkileri hazırlayıp, iş dışında da Jill'in faturalarıyla ve materyal istekleri arasında kazandığınız paranın hesabını yapmaya çalışmaktan ibaret aslında. Bu mekanikler oyun ilerledikçe sizi biraz daha etraflı düşünmeye, karakterleri tanıyıp içkileri dalgınlaşmadan, sevdiklerini bildiğiniz karışımlar halinde hazırlamaya falan biraz iteklese de nihayetinde *Vallhalla*'da işleri batırmak o kadar da kolay değil. Zaten oynanış kısmı işin büyük bölümünü de oluşturuyor diyemeyiz burada: *Vallhalla*, oynamaktan ziyade okuyacağınız bir oyun - ve umarım okumayı seviyorsunuzdur, zira sonu bucağı gelmeyen diyaloglar işin en büyük kısmını kapsıyor, içki karıştırmak sadece bahane.

Bu dediklerim; iyi seviyede İngilizce ihtiyacı ve birkaç farklı son ve farklı diyalog ağacıyla çeşitlenmesine rağmen nihayetinde 7-8 saatte bitirilebilen 24 liralık bir oyun olması sizi caydırmıyorsa, *Vallhalla*'ya bir uğrayın derim. Kim bilir, belki arada dinlendirici, keyifli bir çerez cyberpunk'ı tam aradığınız yaz kaçamağı olabilir.



- Gündelik hayat gözünden cyberpunk
- Chiptune ve düşük-bit müzikler harika
- İnandırıcı karakterler ve hikâye örgüleri



- Oyunun "oyun" kısmı biraz süs duruyor
- Bazen hiç sonu gelmeyecek gibi hissettiren uzun diyaloglar

6+

SON KARAR

VA-11 HALL-A, oyunun başta önerdiği gibi "abur cuburunuzu hazırlayıp, arkanıza yaslanıp konforlu bir şekilde oynadığınız" sürece keyifli dünyasında barınmak isteyebileceğiniz bir macera.

HERKES KAHRAMAN OLMAK ZORUNDA DEĞİL

Bahsettiğim gibi, Jill hikâyenin herkes kadar bir "yolcusu" Vallhalla'da. Çevrenizde olup biten olayları akıllı telefonunuz ve laptop'unuzdan takip ediyor, bunları etkilemek konusunda çoğunlukla güçsüz kalıyorsunuz. Fakat önemli olan bu zaten; ortalığı birbirine katıp, ortalıkta dönen kesinlikle her şeyin başrolü gibi hissetmenizi amaçlayan oyunlar piyasayı kavururken, arada birkaç tanesinin çıkıp da "bizim oyuncularımızın sürekli dünyayı kurtarmasına gerek yok - biraz da kurtarılmayı bekleyen tarafta durup halkın hikâyelerini dinleyelim" diyebilmesini alkışlamak lazım diye düşünüyorum.







CRADLE

60 yıl sonraki güzellik...

Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, öncelikle bu ay atlattığımız çalkantılı olaylar için hepimize geçmiş olsun diyeyim. Mesaj gönderen Deniz Karakay dostumuza da teşekkür ederim ayrıca. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Çekilişte Tropico 4 adlı klasiği kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

NOYAN AKATLI

Okuyucu dostumuz Ahmet Torun'un yılbaşından önce yolladığı macera türü oyunlar listesinde yer alıyordu *Cradle*. Çiçeği burnunda YİM iken, Ömer Akdağ da "Geç Kalan köşende Cradle'ı mutlaka yazmalısın" diye istekte bulunmuştu bir mesajında iki - üç ay önce. Yazar arkadaşımız İhsan Tatari de "sonu biraz hava da kalsa da etkileyici, başarılı bir oyun *Cradle*" diyerek bu ay köşemize konuk edeceğim geç kalmış oyunumuz *Cradle*'a onay vermişti. *Cradle*'ı yazmam için öneride bulunan, onay veren, hatta baskı yapmaya başlayan tüm dostlara teşekkür ederim. *Cradle*'ımızın ve çadırımızın kapısını yavaşça açabiliriz öyleyse, buyrunuz...

KELİNİZ BIRLIKTE KARAYIK

Büyüklerimden öğrenmiş bulunduğum Kırım Tatarcası ile "geliniz birlikte bakalım" demek istedim, Türkçe'nin bir lehçesi olduğu için çok farklı ve karmaşık değil kelimeler. Kırım ve Tatarca nereden çıktı derseniz, öykümüz Moğolistan'ın bir bozkırında, bir yurdun (çadırın) içinde başlıyor. Biraz derinden gelen elektronik alarm sesi eşliğinde beliren görevleri yaparak ilerliyoruz. Örneğin; ilk görevimiz Ongots'un kahvaltısını hazırlamak. Buraya kadar çok normal geliyor kulağa, farkındayım. İlginç olanlardan ilki; Ongots'un koca bozkırda, yönettiğimiz Enebiş dışında nefes alan iki canlıdan biri olması. Ve Ongots bir kartal. Beni artık yazılarımdan tanıyanlar vardır, sağlam bir hayvanseverim ve doğal olarak öykünün başında (ve sonunda) yardımcımızın bir kartal olmasına sevindim. Başarım listesine baktığımda bozkırın bir köşesinde gizli bir at da var aslında, bir tür bedava DLC yarattım kendime, oyunu çoktan bitirdim ama bölümleri rastgele yükleyerek o gizli atı bulacağım bir ara, bozkır ve atlar benim genlerimde var ne de olsa.



Yurt, yani çadırın en değerli, renkli köşesi.

Çadır kapısındaki duvar takvimine göre 25 Temmuz 2076 gününü yaşıyoruz oyunun içinde. Tüm canlıların güzellik katsayısını ölçüp not veriyorlar, insanlar beden değiştirebiliyor ama bozkırda yaşam hâlâ bir çadırın içinde ve zamanı saatli maarif takvimi bildiriyor. Sevimli bir bilim kurgu öyküsü yazmış Rus - Ukraynalı yapım stüdyosu Flying Cafe for Semianimals. Bulmacalar biraz etrafı araştırıp kafayı çalıştırınca belli bir mantıkla çözülüyor. Yerden aldığınız dal parçası ile Lost dizisini hatırlatan o uğursuz kara dumanı söndürebiliyorsunuz mesela, tamamen içgüdülerimi dinleyerek buldum. "Yarı robot" genç kadın Ida'nın elektronik parçalarını elde etmek içinse, lunapark - fuar karışımı mekândan kalan yerde oynadığımız küp oyunları biraz sıkıcı, çünkü hep aynı mantıkta bu mini oyun, zahmet edip ilave - yeni midi müzik bile eklenmemiş. Neyse ki başarısız olup pas geçme şansımız var.

"Geç kalmış"oyunları oynamanın avantajı gene: Mayıs sonunda, bir avuç gönüllü arkadaşın özverili çalışmaları sonucu *Cradle*'a Türkçe altyazı - menü desteği de gelmiş. Özellikle baktım, birkaç küçük eksik dışında başarılı bir çeviri olmuş, baştan sona Türkçe olarak oynanabilir durumda oyun.

Bulmaca ve mini oyunlarla ilerlediğiniz, sizi sürekli bir sonraki sahneye davet eden, çekici bir film gibi olmuş Cradle. Macera türü meraklısı oyunseverlere özellikle öneririm.

TÜR: Macera **YAPIM:** Flying Cafe for Semianimals **DAĞITIM:** Flying Cafe for Semianimals
DİJİTAL İNDİRME: 21 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16 **DAHASI İÇİN:** flying-cafe.com

8

SON KARAR

Biraz pat diye bitiveren sonu haricinde, güzel ve ilginç bir öyküyü zorluk düzeyi iyi ayarlanmış bulmacalar, göz okşayan manzaralar, kaliteli müzikler eşliğinde anlatıyor Cradle.

80'LERDEN GELEN ADAM



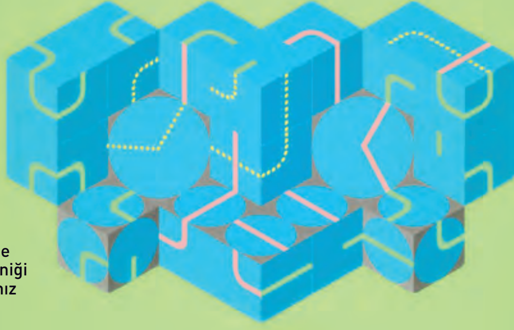
1980'de çıkmış 33'lük bir albüm dinledim bu ay: Kitaro adlı Japon müzisyenden "Silk Road". Mükemmel tınılar eşliğinde, iç huzuru veren, âdeta sizi İpek Yolu'nda ruhsal yolculuğa davet eden bu elektronik müzik muhabbetini edinip dinlemenizi tavsiye ederim.

OYNUYORUM

1. American Truck Simulator (PC)
2. Lost Planet 3 (PC)
3. Divinity: Original Sin (PC)
4. FIFA 16 (PS4)
5. Shadow of Mordor (PC)

BEKLİYORUM

1. No Man's Sky (PS4)
2. Mafia III (PC)
3. FIFA 17 (PS4)
4. Deus Ex: Mankind Divided (PC)
5. Watch_Dogs 2 (PC)


İlerleyen bölümlerde pek çok farklı mekaniği bir arada kullanmanız gerekiyor.

KLOCKI

win

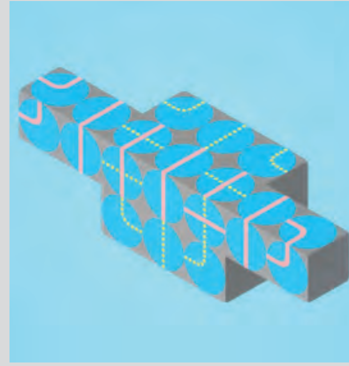
Beyin jimnastiği sevenlere

EGE SAĞIN

Ayın sürprizi, *Hook* adlı minimalist bulmaca oyunuyla başarı elde eden Maciej Targoni'den geliyor. Geliştiricinin stiline uygun olarak yine minimalist bir bulmaca oyunu olan Klocki; iOS, Android, PC ve Mac'lerde boy gösterdi ve her platformda aynı rahatlıkta oynanabiliyor.

Başlangıçta sadece panellerin yerini değiştirerek üzerlerindeki çizgi desenlerinden kesintisiz bir hat yapmaya çalışıyorsunuz. Birkaç bölüm böyle gittikten sonra döndürülebilir paneller, yan yana gelirse işinizi bozan özel siyah paneller, bir tokmağı tutarak çevirebildiğiniz paneller ve farklı renklerde çizgiler gibi yeni mekaniklerle oyun derinlik kazanıyor. Kendi başlarına bu bulmacaları çözmek epey kolay olsa da ilerleyen bölümlerde tüm bu farklı mekanikleri bir arada kullanmaya başladığınızda beyninizi biraz daha çalıştırmanız gerekiyor. Farklı mekaniklerin farklı kısıtlamalarıyla aynı anda mücadele edip desenleri oluşturmak ilk başta biraz zorlar gibi oluyor ancak alışınca bölümleri hızlı hızlı geçmeye devam ediyorsunuz.

Klocki'nin minimalist görselliğine ve oynanışına huzurlu, dinlendirici müzikler eşlik ediyor. Beyin jimnastiği dedim belki ama aslında bu müziklerle *Klocki* sakin sakin yüzerek kaslarınızı da çalıştırdığınız bir beyin tatili gibi düşünülebilir. Yaklaşık 80 bölümden oluşan oyunu bitirmek 1 saati bulmuyor ve oyun hiçbir aşamada gerçek bir zorluk çıkarmıyor. Ancak bu fiyat etiketiyle sakin bir beyin tatili için rahatlıkla tavsiye edilebilir. Bir şans verin derim.







- Sade ve kolay alışılan bulmaca mekanikleri
- Minimalist tasarım
- Huzurlu müzikler



- 1 saati aşamayan oynanış süresi

8

SON KARAR

Kısa, huzurlu bir beyin tatili.

TÜR: Bulmaca **YAPIM:** Maciej Targoni **DAĞITIM:** Maciej Targoni **DİJİTAL İNDİRME:** 2 TL **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-106-klocki

VALENTINO ROSSI THE GAME

ps4 one win

Hızla geçti 46'nın özgeçmişi

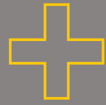
NOYAN AKATLI

Onlarca spor dalı ve sporcu arasında, kariyeri boyunca kendi branşında, rakiplerine en büyük, tartışılmaz üstünlüğü kuran sporcunun Valentino Rossi olduğunu öğrenince oyunumuz hakkındaki "zaman ayırmaya değer mi..?"kararsızlıklarım bir anda silinip gitti değerli okuyucu arkadaşlar. Yazıya başlamadan aklımda olan açıklamayı yapıp motosiklet pistine kafamı rahat çıkayım madem: Bu oyun ünlü *MotoGP* serisinden aslında. *FIFA* veya *PES* serisi yapımcılarının aynı oyun motoruyla Messi ya da C. Ronaldo adına yapımlar üretmeleri gibi bir nevi.

İçerik olarak iyi durumda hep 46 numara giyen Valentino: Kıvırcık saçlı meşhur İtalyan sürücünün kariyeri, kazandığı yarışlardaki kırılma anları, kendisiyle yapılmış röportajlar eşliğinde gayet ayrıntılı ve canlı şekilde sunuluyor. "Rossipedia" adlı bir bölüm var, V. Rossi'nin "doktor" lakabına ithafen "doktorun rekorunu kır" diye gene renkli bir mod mevcut. Ben tabii ki kendi motosiklet sürücümüzü yaratıp, acemi bir gencin yavaş ama emin viraj alışlarla becerilerini geliştirdiği kariyer modunda geçirdim vaktimin çoğunu. Azimli oyunsever dostların çevrimiçi listeden ilk 10'u zorlayabilmek için zamana karşı yarışlarına kendilerini kaptıracaklarını tahmin edebiliyorum. Birkaç eksi de var; hemen belirteyim: Hız duygusu tuhaf bir şekilde zayıf. 125 cc'lik mobiletten hallice motor ile 1000 cc'lik iriyarı canavarlar arasında sürüş hissiyatı farkı var ama 100 km hız ile giderken 200'e çıktığınızı hatta 220'yi geçtiğinizi anlamıyorsunuz maalesef. Motor ve sürücülere gösterilen özen, seyirci ve çevreye, düşüş animasyonlarına gösterilmemiş ayrıca. Ralli otomobilleri ise küçük de olsa bir tat katmış diyeyim oyuna.

Valentino Rossi motosiklet yarışlarındaki üstünlüğünü simülasyon - yarış türünde tekrarlayamıyor belki ama motosiklet ve yarış meraklısı oyuncu kitlesi için başarılı ve cazip bir yapım olduğunu da kabul ediyor ve "Rossipedia"dan yeni sayfaların kilidini açmak üzere huzurlarınızdan hürmetlerle ayrılıyorum, vrooom, vrom, vıınnnn...


Pist dışına çıkmadım bu sefer, pistin kendisi toprak ve kum.



- Renkli içerik
- Sürükleyici kariyer
- Ralli otomobilleri minik bir değişiklik olmuş
- V. Rossi'nin sporcu geçmişini öğretiyor



- Hız duygusu zayıf
- Ana menü çok rahat değil

7

SON KARAR

İçerik ve oynanış itibariyle, motosiklet yarışı meraklılarına özellikle hitap eden, kaskı, vitesi düzgün bir oyun olmuş.

TÜR: Yarış **YAPIM / DAĞITIM:** Milestone s.r.l. / Aral **KUTULU FİYATI:** 234 TL **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** motogpvideogame.com



DEMODE KALMA, MODERN OL!





Naber!?

Cowabunga, sevgili okur! Hayatın hepimizi oraya buraya sürüklediği bir ay daha yaşadık bu ay. Bazen diyorum gerçek hayatın config dosyalarına erişip etrafı biraz modlayabilsek ne güzel olurdu. Neyse, bu ay sağlam modlar çıktı yine ortaya, yumulalım!

ERİM BİLGİN



MIAMI'DE YENİLİK RÜZGÂRLARI

Elbette bu ay açık ara en büyük olay yaratacak mod haberi, *Hotline Miami 2*'nin Level Editor eklentisinin yayınlanmış olması. İlk oyunun modüler basitliği ilk görüldüğünden beri oyun dünyasının hakkında bir türlü susamadığı bölüm editörü bu ay hayranlarla buluştu ve şimdiden çok başarılı görünen birkaç proje türemiş durumda.

Aralarından en ilgimi çekeniyse adeta bir *Hotline Miami 3* kadar ilgiyle yapılmış gözüken *Midnight Animal* oldu. Yeni silahlar, maskeler, öldürme şekilleri ve ikinci oyundan yaklaşık 30 yıl sonrasında geçen yepyeni bir hikâye ile gelen *Midnight Animal*'da, klasik *HM* oynanışının yanı sıra bölümler arasında para biriktirerek daha iyi silahlara erişmek gibi RYO özellikleri de mevcut. Çıkış tarihi olarak 16 Ağustos gösteriliyor, yani siz bu satırları okurken çıkmış olabilir. ***tinyurl.com/ogz106-mod0*** adresinden takip edebilirsiniz. Kaçırmayalım bu modu.

HİÇBİR ŞEYLE İLGİLİ SHOTGUN

Bazı şeyler zorunluluktan yapılır. Özgürlüğünüz için savaşmak, oturup gece gündüz demeden masa başında çalışmak gibi. Bazı şeyler ise "neden olmasın!?" diyerek yapılır. Ahanda işte bu mod ikisinden de biraz. Bu *DOOMII.WAD* modunda, Seinfeld dizisinin karakterleriyle o ikonik evde muhatap olabilir, kendilerini türlü yöntemlerle öldürürken komik alıntılar duyabilirsiniz. Çünkü neden olmasın? Modu ***tinyurl.com/ogz106-mod1*** adresinden indirebilirsiniz.

ENDREAL – SKYRIM TOTAL CONVERSION MODU

Sanırım artık "hiçbir oyun, mod desteğinden *Skyrim* kadar faydalanmadı" diyebileceğimiz noktaya geldi işler. Tarihi olarak *Doom*, *Fallout*, *Deus Ex*, *Half Life* gibi oyunların elinde olduğunu tahmin edeceğiniz modlanma rekorları, çıktığından beri *Skyrim*'in elinde gibi görünüyor. *Fallout New Vegas* için Nexus'ta 17,347 mod varken, *Skyrim* için 48,318 tane varmış mesela.

Bu ay da bir "total conversion", yani orijinal oyuna ek yapmak yerine onu kökünden değiştiren, sadece oyunun temel mekaniklerini ve motorunu kullanarak kendi hikâyesini anlatmaya bakan *Endreal* var karşımızda. *Endreal*, 30 ila 100 saat sürdüğü söylenen hikâyesi ve *Skyrim* kadar büyük olmasa da yan görevler ve keşfedilecek şeylerle dolu açık dünyasıyla yepyeni bir deneyim vadediyor. Apayrı mekânları, iklimleri, oynanış mekanikleri, psikolojik temaları, harikulade orijinal müzikleri ve survival elementleriyle öne çıkan ilginç bir oynanışı var. Yalnız hikâyeyle ilgili henüz bir şey söyleyemiyorum, zira şimdilik Almanca olan modumuzun İngilizce seslendirme ve altyazıları Temmuzun sonunda çıkacak. Gerçekten uzun süredir gördüğüm en etraflı ve profesyonelce yapılmış mod gibi görünüyor. Sayfasını ***tinyurl.com/ogz106-mod2*** adresinden bulabilirsiniz.

JUST CAUSE 3 MULTIPLAYER'INDA SON GİDİŞAT

Just Cause 2, %100'lemek için uğraşıp başardığım nadir oyunlardandı. Oynanışı o kadar bağımlılık yapıcı olunca, multiplayer'ının da felaket eğlenceli olması işten olmadı tabi. O dönemde oyuna online elementleri eklemeyen Avalanche'ın yerine, bunu modcular yapmıştı. Şimdi, o modun baş geliştiricisi Cameron Foote, Avalanche tarafından işe alındı ve *JC3* için multiplayer modunu geliştirmeyi bıraktı. Trix lakabıyla bilinen Foote için gelecek nasıl olur bilmiyorum ama benzer ikinci bir denemeyi yapan *GTA IV* multiplayer mod ekibi Nanos da *Just Cause 3*'e online fonksiyonları getirmeye çalışıyor, epey de yol kat etmiş durumdalar. İki tarafa da iyi şanslar diliyoruz.

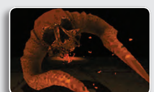
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

HAYDİ HEP BERABER SÖYLÜYORUZ!!!~I WANNA BE THE VERY BEST~ ~DI DINN DI DINN~ ~LIKE NO ONE EVER WAS~~~~ POKÉMON-NINTENDO DÜŞMANLARI BİLE JIGGLYPUFF PEŞİNDE KOŞUYOR YA, ARTIK ÖLSEK DE GAM YEMEYİZ.

FPS (First Person Shooter)



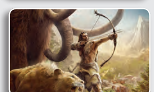
ARMA 3: APEX
PC
Olabildiğince gerçekçi bir askeri simülasyon olan ArmA 3'ün genişleme paketi Apex, oyuncuları Ege Denizi'nden alıp 100 kilometrekarelik tropik bir adaya götürüyor. Yeni eklediği sürüsüyle silahı, ekipmanı vs. de hesaba katınca Apex, ArmA 3'ü mükemmel bir seviyeye çekebilmiş denebilir. Ama çok pahalı be arkadaş!



Devil Daggers
PC
Yapısı çok basit ama inanılmaz heyecanlı ve inanılmaz korkutucu. Yılın gizli cevherlerinden.



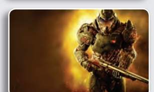
Superhot
PC, X-One
Zamanın siz hareket ettikçe aktığı, hem stratejik hem de şiddetli bir yapım.



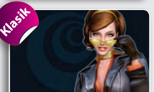
Far Cry Primal
PC, PS4, X-One
Primal, Far Cry formülünü baştan yazmıyor ama Taş Devri'nde geçen kaç açık dünya FPS var ki?



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, X-One
Star Wars'un eski üçlemesini biraz olsun seviyorsanız efsane savaşlara iştirak etme fikrine karşı koymak zor.



Doom
PC, PS4, X-One
Multi'yi boşverin, Doom'un eski kafa harala gürele tek kişilik tarafının psikopatlığı hiçbir şeyde yok!

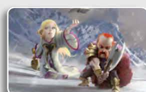


No One Lives Forever 2
PC
Dünya "kadın Bond olabilir mi?" diye tartışadursun. Biz olabileceğini biliyoruz.

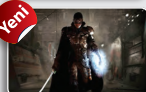
RYO (Rol Yapma Oyunu)



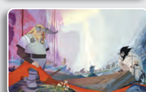
THE WITCHER III: BLOOD AND WINE
PC, PS4, X-ONE
Öyle bir genişleme paketi yapmış ki CD Projekt RED, adına The Witcher 4 deseler hiç itirazımız olmazdı. Savaşın yıkımının bulaşmadığı, nefes kesici güzellikteki Toussaint'ta yeri gelecek başta vampirler olmak üzere bir sürü tehditle mücadele edecek, yeri gelecek ev döşeyecek, yeri gelecek kart oynayacaksınız.



Overfall
PC
RYO-roguelike birleşimi, o çok sevdiğimiz sonsuz yolculuk hissini sonuna kadar yaşatan eşsiz bir yapım.



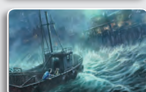
The Technomancer
PC, PS4, X-One
Kimse mükemmel olduğunu iddia edemez ama bu stüdyonun oyunlarının farklı bir çekiciliği var.



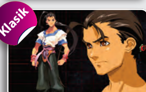
The Banner Saga 2
PC, PS4, X-One
Viking kültüründen esinlenen hikayesinin ve derin savaş sisteminin büyüsüne kapılmamak mümkün değil.



Final Fantasy: Brave Exvius
Mobil
En eski FF'leri andıran görselliği ve tatlı hikâyesiyle "telefon oyunu" denip geçilmemesi gereken bir yapım.



Fallout 4: Far Harbor
PC, PS4, X-One
Bethesda yine masaya yumruğunu vurdu! Yıkık, devasa bir adada kaybolmayı kim istemez?

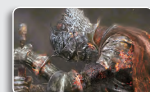


Xenogears
PSX
Büyüyle bilim-kurguyu birleştiren konseptiyle, felsefi dokunuşlarla bezeli hikâyesiyle kült bir klasik.

AKSİYON



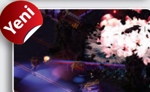
MONSTER HUNTER: GENERATIONS
3DS
Müthiş aksiyon hissiyle ve sunduğu inanılmaz çeşitlilikle ünlü Monster Hunter serisinin yeni üyesi, önceki oyunların en güzel kısımlarını alıyor, üzerine güzel güzel birkaç yeni şey serpiştiriyor ve yine yüzlerce saat sıkmayacak müthiş bir tecrübe sunuyor. Yalnız şu seriyi tekrar büyük ekranda da oynayabilsek keşke artık...



Dark Souls III
PC, PS4, X-One
Seriye nokta koyan bu şahesere yalnızca tek bir şey denebilir: Yes, indeed...



Quantum Break
PC, X-One
Max Payne ve Alan Wake'in yaratıcılarının değişik denemeleri sizi itebilir. İtmezse süper bir aksiyona hazır olun.



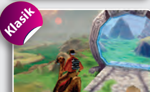
Brigador
PC
Alışması zor oyunlarla aranız iyiyse Brigador'da kafayı kırabilirsiniz. Müzikleri de ayrı efsane.



Odin Sphere: Leifthrasir
PS4, PS3, Vita
Yanlamasına aksiyon uzmanı Vanillaware, 10 yıllık oyununu harika bir şekilde yenilemiş.



One Piece: Burning Blood
PS4, X-One, Vita
Bir Naruto SUN Storm değil belki ama beklenilenden de çok daha iyi çıktı. 1P seviyorsanız denemelisiniz.



Outcast
PC
Üç boyutlu açık bir dünyada aksiyona girebildiğiniz Outcast, GTA III'ün en büyük ilham kaynaklarındandı.

VR mı, AR mı? Sanal gerçeklik gözlüğü mü çekici geliyor, yoksa pokémon avına çıkmak mı?

1. *VR. Hatta öyle ki 4-5 yıl sonra bu soruyu soranlara gülüyor olacağız. - ALİ*
2. *Gotta catch 'em all! 100 km'ye varıcam birazdan, 30 senelik hayatım boyunca toplam bu kadar yürümedim. - BARAN*
3. *VR son model bir spor araba, AR ise aile arabası. Birine ulaşmak çok zor, fakat diğerine neredeyse herkes ulaşabiliyor. - FURKAN G.*
4. *VR. Ama mobil VR. Yoksa sırt çantasında PC taşımalı VR değil. - OĞULCAN*
5. *Başlığın yanına Virtuix Omni de verin, pokémonları da Skyrim dünyasına koyun konu kapansın. Yemişim o saatten sonra AR'ı. - ÖMER*

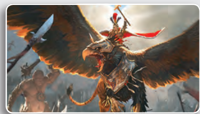
"En güzeli bile çıksa elimi sürmem" dediğin bir oyun türü vardır mutlaka. Hangisi?

1. *Online oyunları hiçbir zaman sevemedim. Sonu yok bir kere... - EMRE S.*
2. *Bilumum tüm kart oyunları. - FURKAN G.*
3. *Super Mario Maker, Garry's Mod, Minecraft gibi kurmacalı oyunlara hiç elim gitmeyecek galiba. - ÖMER*
4. *Neden bilmiyorum ama gerçeğini sevsem de basketbol oyunları bana çok anlamsız geliyor. - ALİ*
5. *MOBA. İçinde Batman, Superman olan MOBA çıktı elimi sürmedim, daha ne olsun? - ONUR*

"Yav bu yaşa geldin hâlâ oyun oynuyon sen de..." diyen arkadaşa yapıştırılacak cevaplar arıyorum...

1. *YA NABACAADIM!!? - BARAN*
2. *Yetmişine merdiven dayamış babam Tetris oynadığına göre bırakmaya bir 45 senem var. - ONUR*
3. *Arkadaşa cevap yerine tokat yapıştırsak? - ÖMER*
4. *Sen oynamıyon da napiyon?!?!111 - OĞULCAN*
5. *Senin oyun oynamadığın bu zaman dilimlerinin insan ırkına faydası nedir peki? - EMRE S.*

STRATEJİ



Total War: Warhammer
PC
Total War serisinin fantezi türündeki denemesi Total War: Warhammer "deneme" olmanın çok ötesinde! Creative Assembly kendini aşmış!



Hearts of Iron IV
PC
2. Dünya Savaşı dönemine ilgi duyuyor musunuz? Peki sizce bir oyun ne kadar derinse o kadar iyi midir? "Evet"se direkt dalın!



SteamWorld Heist
PC, PS4, Vita, 3DS
3DS'in en sağlam oyunlarından SteamWorld Heist, diğer platformlara beklediğimizden de başarılı bir çıkış yaptı.

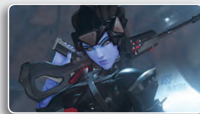


Offworld Trading Company
PC
Civ IV'ün baş tasarımcısının elinden çıkan, oynaması kolay ama kazanması o kadar da kolay olmayan, gelişmiş bir ticaret stratejisi.



Tactics Ogre: Let Us Cling Together
PSX, PSP
Hem böylesine derin, hem böylesine etkileyici stratejiler o kadar nadir ki...

DVO & ONLINE



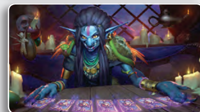
Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!



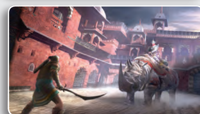
The Division
PC, PS4, X-One
Ubisoft'un "virüs kıyameti" sonrası oyunu The Division, arkadaşlarla birlikte oynamak için çok iyi bir seçim.



Pokémon Go
Mobil
İnsanlar "şu Nintendo bir Pokémon DVO'su yapsa da dünya yıkılsa" diye beklerken karşımıza çok başka bir fenomen çıktı.



Hearthstone: WotOG
PC
Genişleme paketi oyunu bu kadar değiştirdiğinde genelde büyük tepki alır. Çoğunluğu bu kadar memnun edebilmek büyük başarı.



Age of Conan
PC
İlk zamanlarındaki kalabalık oyuncu topluluğundan eser yok ama hâlâ da ciddi ve sert bir DVO isteyenlerin en iyi seçeneği.

YARIŞ & SİMÜLASYON



American Truck Simulator
PC
Avrupa şehirlerinden sonra, bitmek bilmeyen ve ücretsiz güncellemelerle daha da çoğalan Amerikan yollarında direksiyon salliyoruz.



Dirt Rally
PC, PS4, X-One
Başka yarış türlerine benzemez ralli, çok farklı bir heyecanı vardır. Ve bu heyecanı Dirt Rally'den daha iyi yansıtanı yok!



Trackmania Turbo
PC, PS4, X-One
Gerçekçilik, çarpışma fiziği, yerçekimi gibi şeyleri ikinci plana atın. Trackmania Turbo'da hız ve eğlence her şeyin önünde!

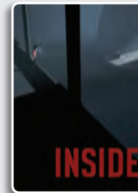


Kerbal Space Program
PC, PS4, X-One
Ciddi kafa yoracağınız, astrofiziğe dair milyonlarca şey öğreneceğiniz ve bu sırada müthiş eğleneceğiniz modern bir klasik.



Elite Dangerous
PC, X-One
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende uzun süre takılacaksınız.

AYIN ALTIN OYUNLARI



INSIDE



ZERO ESCAPE
ZERO TIME DILEMMA

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Madem AAA oyun istiyorsunuz, o halde AAA oyuna boğulacaksınız! Önümüzdeki aydan itibaren babayarolar geliyor.

AĞUSTOS '16	
Abzû	2 Ağustos
Batman: The Telltale Series - Ep.1	2 Ağustos
Mobius Final Fantasy	3 Ağustos
No Man's Sky	10 Ağustos
Grow Up	16 Ağustos
F1 2016	19 Ağustos
Deus Ex: Mankind Divided	23 Ağustos
The King of Fighter XIV	26 Ağustos
Attack on Titan	26 Ağustos
World of Warcraft: Legion	30 Ağustos
Champions of Anteria	30 Ağustos
God Eater 2: Rage Burst	30 Ağustos
EYLÜL '16	
Just Sing	9 Eylül
ReCore	13 Eylül
Pro Evolution Soccer 2017	15 Eylül
NBA 2K17	20 Eylül
Cossacks 3	20 Eylül
Forza Horizon 3	27 Eylül
FIFA 17	29 Eylül
Final Fantasy XV	30 Eylül
Sonic Boom: Fire & Ice	30 Eylül



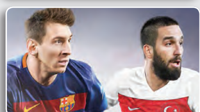
SANAT & SPOR



Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilikle SI Games takipçilerini yine memnun etti.



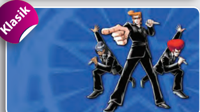
NBA 2K16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi 2016'da yine rakipsiz, yine türünün en gerçekçisi ve en eğlencelisi.



FIFA 16
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Her sene gelişmeyi sürdürdü belki ama FIFA serisinin bu kadar çok oyuncunun gözüne girdiği bir yıl da olmamıştı.



Guitar Hero Live
PS4, X-One, Wii U, PS3, 360
2x3, toplam 6 tuşlu yeni gitarına ilk başta şüpheyle yaklaşmıştık ama gördük ki harika olmuş! Oyundan da içerik fışkırıyor ayrıca!



Elite Beat Agents
DS
DS'in kalemini alın ve The Rolling Stones, Queen, Deep Purple gibi grupların müziğine ritim tutarak dünyayı kurtarın!

MACERA & BULMACA

Ori and the Blind Forest - Definitive Edition
PC, X-One
Definitive Edition'i ile iyice pürüzsüz bir hale gelen Ori, yaşanması gereken bir tecrübe.

Inside
PC, X-One
Bazı yapımcılar muhteşem bir oyun yapıp aynı başarıyı tekrar edemezler. Limbo'nun yapımcısı Playdead ise yeni bir klasiğe imza atmayı başarmış.

S. Holmes: The Devil's Daughter
PC, PS4, X-One
Sherlock Holmes oyunları uzmanı Frogwares, önceki oyunda yaptığı devrimin üstüne bir sürü güzel şey daha katmış.

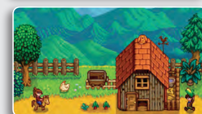
Zero Escape: Zero Time Dilemma
PC, Vita, 3DS
Görüp görebileceğiniz en hastalıklı bulmaca-macera oyunlarından birisi. Onlarca oyun sonunun neredeyse hiçbirinden hoşlanmayacaksınız...

Nancy Drew: Curse of the Blackmoor Manor
PC
Neredeyse her yıl 2 oyunu çıkan ve kalitesini sürdüren Nancy Drew serisinin en ünlü üyesi.

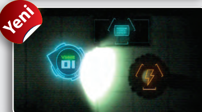
BİR GARİP OYUN



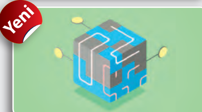
Mirror's Edge: Catalyst
PC, PS4, X-One
İlk oyun kadar efsane olamadı ama oynatıyor kendini yine. Ama türüne ne desek ki? FPS? Aksiyon? Spor? Yarış?



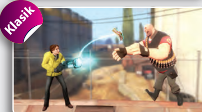
Stardew Valley
PC
"Farmville gibi bir şey ne kadar iyi olabilir ki?" diyorsanız şöyle söyleyelim: Yılın en iyilerinden biri!



Duskers
PC
Bu oyunun nasıl bir şey olduğunu görsellerinden anlamaya çalışıyorsanız, o iş zor. Ama denerseniz bağımlısı olursunuz.



Klocki
PC
1 saat civarı süren, fazla zor olmayan, sadece 2 TL'ye satılan bir oyun ama çok zekice ve çok keyifli.



Garry's Mod
PC
Yani ne denebilir ki Garry's Mod için? İçinde her şey olan bir şey işte. "Bir sen ben yokuz" diyeceğim ama belki biz bile varızdır.

VİZYON TARİHİ
02/09
2016

EREN ERYÜREKLİ

- **YÖNETMEN:** Andrew Stanton, Angus McLane
- **OYUNCULAR:** Ellen DeGeneres, Albert Brooks, Ed O'Neill

FINDING DORY

Yüzmeye devam millet!



2003 yılında üniversitenin ilk zamanlarındayken evimde internet bağlantısı yoktu ve pasajdan aldığım filmlerle akşamlarımı geçirirdim. Özellikle o yıl *Yüzüklerin Efendisi*'nin son filmini beklemekten helâk olan bünyemi oyalayan çok sevdiğim iki film vardı. Bunlardan biri ilk *Karayip Korsanları*'ydı ki serinin hâlâ en iyisidir kanımca. Diğeri de *Finding Nemo*'ydu…

Her seferinde büyük bir keyifle izlediğim nadir animasyon filmlerdendir *Nemo*. Kurgusu, bütünlüğü, tek bir dakikayı bile boşa harcamaması ve bilmem kaçıncı izleyişte yakaladığım esprileriyle 'kaliteli aile filmi nasıl yapılır' dersi veren bir eserdi. Günümüze döndüğümüzde ilk filmin en eğlenceli karakteri olan, kısa süreli hafıza kaybından mustarip Dory'nin üstüne kurulmuş filmin geldiğini görüyoruz (bize her nedense Eylül'de gelecek olan yapım ABD'de 17 Haziran'da gösterime girmişti) ve heyecanımız tavan yapmış durumda.

Elimizdeki bilgilere şöyle bir bakalım... Bu sefer konu; Dory'nin bir gün aniden ailesini hatırlaması üzerine onları bulmak için çıktığı yolculuğa Marvin ve Nemo'yu da sürüklemesi çerçevesinde kurulmuş ve olaylar ilk filmin bir yıl sonrasında geçiyor. Film boyunca pek çok tanıdık yüz göreceğiz, akıntıda akıntıya seyahat eden deniz kaplumbağası Crush, Nemo'nun ilk filmde kurtulmaya çalıştığı akvaryumdaki her biri bi tuhaf tayfa ve Sigourney Weaver rolünde Sigourney Weaver(!) bize bu yeni yolculukta eşlik edecekler.

Tabii ki her animasyon filmin devam bölümünün olmazsa olmazı yeni karakterler de ekibe katılacak. Bunlardan Dory'ye yardımcı olan 7 kollu ahtapot **Hank** ve Dory'ye küçükken Balinaca konuşmayı öğreten kendini balina sanan köpekbalığı **Destiny** öne çıkıyor. Filmin aile, yer, yurt gibi temaları oldukça incelikli bir şekilde işlediği ve her Pixar işinin mayasında bulunan zekâ dolu eğlenceden fazlasıyla nasiplenirken ilk filmdeki büyüleyici sualtı atmosferini koruduğu övgülerin ortak noktası. Okuduğum bazı kritiklerse *Finding Dory'yi* ilk filme fazlaca benzediği yönünde eleştiriyordu. Yine de filmden epeyce keyif almamızı engellemeyecektir bu durum.

Dory'nin yapım süreci ise Atlantik Akıntısı gibi biraz çalkantılı olmuş. Mavi balığımızı seslendiren **Ellen DeGeneres** uzun yıllar bir devam filmine yeşil ışık yakılması için uğraş verirken, John Carter hezimetiyle kara listeye alınan yönetmen **Andrew Stanton**'ın yeniden sahalara dönmesi için zaman gerekmiş. Uzunca bir süre devam filmi için bastıran Disney, yönetmen Stanton'dan "anlatmak istediğimiz bir hikâye olmadığı takdirde filmi yapmamız da mümkün değil ve o doğru hikâyeyi bulmamız da sizin istediğiniz zaman aralığı içinde mümkün olmayabilir" yanıtını almış. Ne olursa olsun Hollywood'da iki Oscar kazanmış bir yönetmene saygı gösterilir ve Disney de şartların oluşmasını sabırla bekleyebilecek güce sahip bir firma olduğundan Dory'nin sinemalara yolunu bulması bu kadar geç olmuş. Neyse ki mutlu sona ulaşan yapımın ilk fragmanını **Ellen DeGeneres** kendi programında yayınlayıp bir de çılgın müzisyen Sia'nın Nat King Cole klasiği *Unforgettable*'ın cover'ını tema müziği olarak duyurunca film çoktan sağlam bir gişe hasılatını garantilemişti bile.

Tabii hiç kimse unutkan mavi balık Dory'nin ABD box office'inde yılın tüm ağababa yapımlarını (Civil War, Batman v Superman, Deadpool) sollayıp zirveye yerleşeceğini tahmin etmemişti. Eh, film bu kadar sevilmiş ve genel hava da bu kadar olumluyken bize de onun serin sularında yüzmenin keyfini çıkartmak kalıyor.



BLACKFISH ETKİSİ

İzleyenleriniz varsa Blackfish'in ne kadar etkileyici ve epeyce de provokatif bir belgesel olduğunu hatırlayacaklardır. Orada Aqua Park'larda tutulan katıl balina Orca'ların durumu anlatılıyordu. Nasıl şartlarda yakalandıkları, nerelerde tutuldukları gibi bilgiler eğitmenini öldüren bir Orca'nın öyküsü çerçevesinde veriliyordu. İnsanın izlerken yutkunmakta zorlandığı anlara sahip bu agresif belgeselin verdiği en acı bilgi ise aqua parklardaki hayvanların ömürlerinin yarı yarıya kısaldığı ve hayatları boyunca psikolojik olarak ıstırap çektikleri yönündeydi.
İşte o belgesel Finding Dory'nin animasyon ekibine gösterilmiş ve bittikten sonra sus pus kalan ekibin ilk hareketi de senaryoyu ilk halindeki aqua park ortamından deniz hayvanları için bir tedavi merkezine taşımak olmuş.
Eğer siz de Orcaların yakalanıp insanların eğlencesi için acı çekmesini istemiyorsanız Whaleman Foundation'ın aşağıdaki adresine bağış yapabilirsiniz.
tinyurl.com/ogzsaveorcas



COMIC CON



Bu yıl amma dolu geçti Comic-Con. Eğlenceli paneller, tonla fragman, yıldızlar geçidi filan derken başımız döndü vallahi. Kendimize gelip özetlediğimiz büyük olaylar ve gözden kaçmış olabilecek cevherleri şöyle bir listeleyip beğeninize sunduk.

EREN ERYÜREKLİ





MR. ROBOT'TAN VR SÜRPRİZİ

Yaratıcılığın sınırlarını zorlayan seri Mr. Robot'tan gelen güzide hamle bizi 13 dakikalık bir VR destekli flashback sahnesine götürdü. Sahnede Elliot ve Frankie'nin bir akşamlarına konuk olurken kafamızda da sürekli Elliot'un sayıklamalarını dinliyoruz. Bu ufak öykü parçacığını biz de deneyimleyebilirsek hoş olacak.



DOCTOR STRANGE KADROSU HARBİDEN "TUHAF"

İtiraf edeyim, Tilda Swinton hastasıyım ve bu haberi de sırf ondan bahsetmek için koyuyorum buraya. Karizmatik doktorumuzun yeni fragmanı şahaneydi şahane olmasına da panelde toplanan oyuncu kadrosunun tuhaflık derecesi az buz değildi. Bir yanda Hannibal, öbür yanda Sherlock, ortalarında ilâhi varlık Tilda… Kasım'da astral seyahate çıkıyoruz!

Laf arasında Guardians of Galaxy Vol 2. paneli yıkılıyordu resmen, Baby Groot görmek isterik.





COSPLAY'LERİN GALİBİ HARLEY VE TAYFASI!

Tamamen bilimsel inceleme ve gözlemlerimize dayanarak diyebiliriz ki; bu yılın cosplay'lerdeki galibi Suicide Squad ekibi ve özelde Harley Quinn oldu. Bu ay izleyeceğimiz filmin müziklerine odaklanan son fragman ise çok klastı.

WONDER WOMAN VE JUSTICE LEAGUE FRAGMANLARI

Tamam, kabul ediyorum bu sene DC içerik olarak Marvel'ı dövmüş görünüyor. Kimsenin pek de ümidi olmayan Justice League fragmanı ortamı epeyce hareketlendirirken esas parsayı Wonder Woman götürdü. Onun fragmanı hem DC ortamlarına farklı bir renk getirdi, hem de aksiyon sahneleri büyük beğeni topladı. Bir de Aquaman'in karizması iki fragmandaki toplam kadrodan fazlaydı bence. Çizgi romanlardaki tipin dışına çıkılması iyi mi olmuş ne?

GUY RITCHIE'DEN KRAL ARTHUR GÜZELLEMESİ

Bu tuhaf İngiliz'in filmlerini her türlü izleriz. Sherlock Holmes'a getirdiği yorumla takdir toplayan çılgın yönetmenin yeni projesi Kral Arthur'a odaklanıyor ama olay hiç de bildiğimiz gibi değil. Fragmanda gördüğümüz ardı arkası kesilmeyen tuhaflıklar (dev filler, büyü yapan bir Jude Law, aşırı modern kurgu ve çekimler vb.) bizi alışılmadık bir uyarlamaya hazır hale getirdi bile. Şu kılıç da bir yerinde durmuyor öte yandan.





CAPTAIN MARVEL HOŞ GELMİŞ

Marvel panelinin sonunda yapımcı Kevin Fiege aile fotosu çektirirken "durun millet eksiğimiz var" deyip Captain Marvel olacak olan Brie Larson'ı alkışlar içerisinde salona davet etti. Böylece nihayet solo bir kadın kahraman filmi izleyebileceğiz Marvel'dan. 2019'da… Ama geç oldu sanki biraz ha Marvel? *Black Widow bir köşede ağlamaktadır*.

SIKI DURUN! AMERİKAN TANRILARI GELİYOR!

Neil Gaiman'ın kallavi romanından Starz yapımcılığında uyarlanan *American Gods* dizisi bayağı sıkı olacak gibi duruyor. Eski mitlerin Tanrılarının günümüz dünyasında değişen rolleri, yaklaşan bir felaket ve tüm bunların içinde kalan Shadow Moon'un hikâyesini anlatacak olan dizi 2017'de ortamı şenlendirecek.



CONVENTION TAMAM DA COMIC'LER NEREDE?

San Diego Comic-Con ilk başladığında olayı aslında çizgi romanları tanıtmak, hayranları yazarlarla buluşturmaktı. Cidden. Şu anki stüdyoların boy gösterdiği mega-show hâli içerisinde çizgi romanlar artık biraz geri planda kaldılarsa da hatırı sayılır gelişmeler yok değil. Marvel Inhumans vs X-Men'i duyurdu, DC buna karşılık farklı stiliyle dikkat çeken Batman Rebirth ile Joker'in kimliği hakkında daha çok bilgi verecek. Bir sürü bağımsız çizgi roman da duyuruldu. Ha bir de Power Rangers serisi başlayacak *BOOM! Studios* imzalı. Meraklısına.

LUC BESSON'UN DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLACAK

Beşinci Element, Nikita, Leon gibi filmlerin efsane yönetmeni Luc Besson aralarda animasyon dünyasında biraz kaybolduysa da klasikleşmiş Fransız çizgi romanı Velarian'dan yaptığı dev bütçeli uyarlama epey ses getirecek gibi. Kuantum boyutları, zaman/mekân seyahatleri ile dolu olan yapımdan gösterilen ilk klip büyük beğeni toplamış. Panelde bir de yaratıcılık ödülü kabul eden Besson'un dönüşünü dört gözle bekliyoruz.

MARVEL STUDIOS THOR RAGNAROK



ESKİ LOGO

BİR LOGONUN ACIKLI ÖYKÜSÜ

Marvel panelinde gösterilen, artık gelenekselleşmiş yeni Thor logosunu beğendiniz mi? "Bu retro pozlar da nereden çıktı?" dedirtti resmen. Artık değişmesin şu filmin logosu bi zahmet.

EREN ERYÜREKLİ

LEGEND OF GALACTIC HEROES

En büyük öykü hâlâ içinde yaşadığınızdır

Bu yazıyı yazmaya niyetlendiğimde nasıl büyük bir yükün altına girdiğimin farkındaydım ve nihayet bu sayfalardan sizlere ulaşabilmek benim için büyük bir sevinç kaynağı. Legend of Galactic Heroes ömrü hayatımda izlediğim en iyi anime serisi ve izleyip, okuyup, dinlediğim tüm kültür sanat eserleri içerisinde de ilk üçte yer alır rahatlıkla. Yaşam dediğimiz gidişat siz hiçbir şey yapmazsanız sıkıcıdır zira gidişat düz değil, dalgalı ve kaotiktir. Zamanın ruhunu algılayamaz ve buna göre hareket edemezseniz unutulur gidersiniz. Unutulmayanlar ise yaptıklarınızdır. LOGH da böyle bir seri işte. Ait oldukları zaman dilimi ve imkânları dâhilinde bir şeyler yapmış olan düzinelerce insanın hayatlarından bir efsane yaratıp önümüze koyuyor. Bir uzay operası olarak muhteşem yazılmış devasa roman serisinden uyarlanan 110 bölümlük animenin karşı fraksiyonlarındaki iki ana karakterse bu efsanenin yaratılmasında başı çekmekteler.

Uzayın bitimsiz boşluğunda idealleri için savaşan bu iki adamın öyküsünü bir kere izlediğinizde bir daha unutamayacaksınız ve dünyanın, tarihin, politikanın işleyişi hakkında da pek çok bilgiyle donanacaksınız. Hatta bana kalsa ders konusu olacak kadar geniş bir materyale sahip bu animeyi her yerde yayınlardım. Lafı fazla uzatmadan sizi iki efsanevi adamla ve mücadele içinde geçen hayatlarıyla tanıştırayım. Reinhard von Lohengramm ve Yang Wen-li...

YANG WEN-LI

"İyi ve kötü arasında pek az savaş olmuştur. Çoğu savaş bir iyi ve diğer iyi arasındadır"



Eğer Yang Wen-li gerçekte yaşamış biri olsaydı muhtemelen onun hakkında yazacağım methiyelere kızardı. Zira o; sade ve çok büyük arzuları olmayan, demokrasinin gücüne inanan bir insan. O aslında içimizden biri. Ne Reinhard kadar tanrısal bir gücü var, ne de yaveri Julian Mintz kadar saf ve idealist. Kendisi muhtemelen anime tarihinin en önemli karakterlerinden birisi ve sıkı bir özgürlük savunucusu. Örneğin anidb sitesine girip baktığınızda Reinhard'ın 9.46 olan karakter notuna karşılık 9.54'lük bir Yang Wen-li ortalaması görürsünüz. Bu 0.8 puanlık fark Yang'ın son derece ayakları yere basan gerçek bir insan olmasından ve ideolojisini karşısındaki bastırmak yerine münazara ederek anlatmaya çalışmasındandır. O içimizdeki baskıya karşı duran isyankâr münzevinin tasviridir.

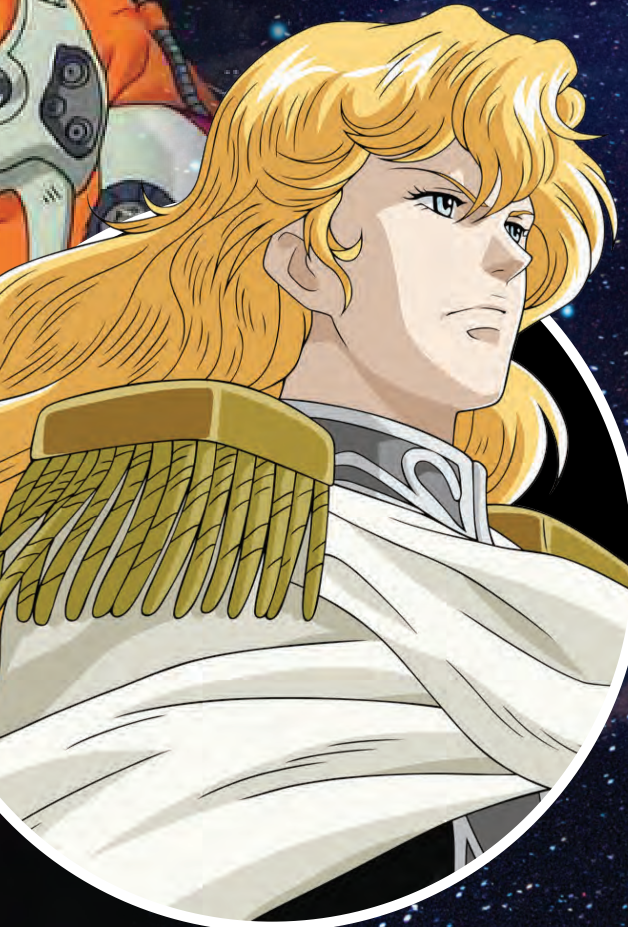
Tüccar babasının iflasının ardından gönülsüzce girdiği askeri akademiden mezun olduktan hemen sonra ona *"El Facil'in Kahramanı"* unvanını veren kurtarma operasyonu ve çeşitli askeri zaferleri onu asla şımartmaz. Gerektiğinde üslerine karşı çıkar ama isyan da etmez. Aslında ona sorsanız galaksinin soğuk boşluğunda savaşmaktansa sakin bir akşamüstü elinde kitabı, yanında çayı ile uyuyakalmayı tercih edecektir.

Onun özgürlük tutkusu ve sonuç kötü de olsa sorumluluğun halkta olmasına olan inancı uzun vadede demokrasinin otokrasiye veya diktatörlüğe üstün geldiği noktadır. Zira hükümdarlar gökteki yıldızlar gibi parlayıp sönse de halk baki kalacaktır ve Özgür Gezegenler Birliği yok olsa dahi halkının zihnindeki demokrasi ateşi yok olmayacak, sadece yeniden yanacağı günü bekleyecektir.

Demin de dediğim gibi Yang bizden biri; onun da ömrü kısa oldu, ama ardında bıraktığı miras belki Reinhard'ınkinden bile güçlüydü. Çünkü o ardında devasa bir imparatorluk değil kurşun işlemeyecek fikirler ve gerçek kahramanlık öyküleri bırakmıştı. Sözgelimi ordu telef olmasın diye üslerinin emirlerine karşı gelip binlerce askeri kurtarmışlığı vardır. Gösterişçi değildir ve hepsinden önemlisi Yang halkın gücüne inanır. Zaten onların özgür olması için bunca sıkıntıya katlanmıştır, çünkü buna değerdir. Üstinsan Reinhard'ın negatif dengeleyicisi ve en büyük rakibi olarak kalplerimizde unutulmayacak bir yere sahiptir.

REINHARD VON LOHENGRAMM

"Bu imparatorluk yozlaşmış!"



Reinhard soylu ama fakir bir ailenin oğludur. Ablası Annerose ve alkolik babasıyla sürdürdüğü yaşamı, babasının borçları nedeniyle ablasını Keiser Fredrich IV.'nün haremine yüklü bir para karşılığı satmasıyla paramparça olur.

Bu noktadan sonraki amacı, dostu *Siegfried Kircheis'in* de yardımlarıyla askeriyede yükselip artık miladını doldurduğunu düşündüğü Goldenbaum Hanedanı'nın kökünü kazımak olur. Reinhard kazandığı askeri zaferlerle bir taktik üstadı olduğunu cümle âleme kanıtlayacak ve zamanla İmparatorluğun askeri kuvvetlerinin en tepesine kadar yükselecektir.

Onun azmi, kararlılığı ve sarsılmaz iradesi tam da efsanelere konu olacak türdendir. Büyük İskender'in cengâver ruhu ve Julius Caesar'ın yönetim kabiliyeti onun fani bedeninde toplanmış gibidir. Sarı saçları, uzun boyu ve buz mavisi gözleriyle eski tanrıların mükemmel bir timsali gibi duran bu genç adamın asil karizması yegâne buluşmalarında Yang Wen-li'yi bile etkilemiştir.

O tam bir otokrat olarak devletin halkın varoluşunun koruyucusu olduğuna inanır. Evet, bir despottur ve yönetimdeki tekilliğin, gücün doğru kullanımı için bir gereklilik olduğunu savunur. Her şeyini kaybettiği anlarda bile kırılmaz bir mukavemetle yoluna devam eder. Çünkü ona göre yozlaşma ancak eskinin yerini yeniye bırakmasıyla ve kitlesel temizlikle yok edilebilecek bir şeydir, bunun için gerekli fedakârlıkları yapmaksa gücü elinde bulunduranın yükümlülüğündedir.

Onun idealleri bir imparatorluğu diriltip hiç olmadığı kadar güçlü kılmış, zaferleri ise tarihin ileriki zamanlarında benzersiz askeri taktikler olarak ders kitaplarına girmiştir. Ezeli rakibi Yang'ı hiç mağlup edemese de onun gibi bir hasma sahip olmak ıstıraplı ruhunu teselli eden pek az şeyden biridir. Bu mükemmel diktatörü sevmemek gerçekten çok zor. İdeolojisini paylaşmıyor olsanız da Reinhard'ın liderliği döneminde yapılan geliştirmelerin imparatorluğun geleceğinde büyük rol oynadığını ve halkı bir nebze daha özgür kıldığını reddedemezsiniz.



MIRACLEMAN

POST-MODERNİN SOLGUN IŞIĞINDA "ALTIN" BİLE PARILDAYAMAZ

Alan Moore'u bilirsiniz. Sonuçta bir kısmımızın yüzünde Guy Fawkes maskeleriyle dolaşmasının sorumlusu bir yerde o. Vendetta'nın ve Watchmen'in ardındaki üstat, Modern Çağ'ın aksi çizgi roman tanrısı, seksenlerden bu yana pek çok harika eser vermiş bir sanatçı, bir yazın büyücüsü. Eserlerinin arasında bir tanesi var ki, ne kadar az kişinin bildiğini gördüğümde, misyonerliğini yapmayı kendime borç bildim: Miracleman. Az bilinmesinin pek çok sebebi var, ilki çok eski olması ve telif sorunları nedeniyle 2013 yılına kadar uzun bir süre baskısının bulunmaması. İkincisi bir takım sıkıntılar (acaba kimden kaynaklı) yüzünden yeni basılan ciltlerinde üstadın isminin "The Original Writer" olarak geçmesi. Karakterin özünde epey nostaljik ve sade oluşuyla birleşince bütün bunlar bilinirliğini epey düşürmüş, ki kendisi Shazam'in bir çakması sayılabilir. Lakin bütün bunlar sizi asla Miracleman'i hafife almaya itmemeli; seksenlerde seri diriltildiğinde, Moore'un kaleminden öyle bir iş çıkmış ki, aklınız hayaliniz durur. Toplamda üç cilt ve 16 sayıdan oluşan bu çizgi roman şahsi fikrimce Watchmen'den bile iyi. Bunu bir incelemeden ziyade tavsiye yazısı olarak algılayın, çünkü kasıtlı olarak hakkında bir yorum yapmama gayretindeyim (ama okumadan önce Nietzsche'nin Übermensch - Üstinsan- kavramını araştırmak isteyebilirsiniz). Seksenlerin karanlığını bir Moore klasiği olarak çok iyi yansıtan, süper kahraman mitosunun masumiyetini felsefi alt metinlerle çok güzel parçalayan, hârika bir çözümleme örneği Miracleman. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Eğer süper kahramanların kendilerine ek olarak süper kahraman "konseptine" de ilginiz varsa, mutlaka okumanız gerek. ★★★★★

YABANİ

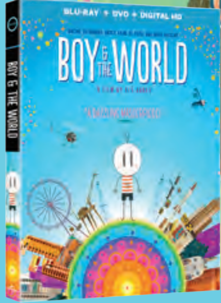
ÇİZGİ ROMANDA YERLİ VE YENİ BİR SES

Ülkemizde çizgi roman işi zor. Çok süpersonik bir seri bile yapsanız fark edilemeyebilir, eserinizi bastıramayabilirsiniz. Neyse ki bu anlayış yavaş yavaş kırılmaya, genç okur kitlesi arttıkça bazı yerli çizerlerimiz de tanınmaya başladı. Son dönemde Seyfettin Efendi serisiyle güzel bir çizgi tutturan *Devrim Kunter'in* öncülüğünde yayın hayatına başlayan Yabani Dergisi de Marvel ve DC işleri tarafından domine edilmiş piyasaya bizden bir soluk getirmek amacında. Derginin ilk iki sayısında yine Kunter'in yazıp resimlediği "Kralına İsyan" öyküsü gayet dikkat çekici ve başarılı. Yine genç çizer Ege Avcı'nın kısa öyküsü "Ergene'de Son Yaz" ve 2. sayıdaki T. Poyraz Demiralp'in çizimleriyle parlayan "THX - 1138" gayet güzel çalışmalar. Genele baktığımızda ise diğer öykülerin açıkçası biraz vasat kaldığını görüyoruz hem çizim, hem yazın açısından. Özellikle "Voyvoda'nın Askerleri" öyküsü beni hayal kırıklığına uğrattı ki aslında başarılı bir çizer olan A. Gökhan Gültekin'in imzasını görüyoruz o öyküde. Aceleye gelmiş olabilir diye düşünüyorum. Yabani genel olarak güzel bir girişim ve genç çizerlerin enerjisi de sayfalara yansıyor. Düz yazı öykülerde daha seçici bir tavır benimsenir ve çizimler de aceleye getirilmezse daha da başarılı olacaklardır. Yolları açık olsun. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk iki sayı bazı başarısız öykülerden dolayı yara alsa da geleceği umut vaat eden bir dergi Yabani. ★★★☆☆







EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Alê Abreu **OYUNCULAR:** Vinicius Garcia, Marco Aurelio Campos, Lu Horta **IMDb NOTU:** 7,7

BOY AND THE WORLD

Biz büyüdük ve kirlendi dünya

Biz insanlar yaşamımızın hangi anında hayallerle süslü renkli dünyamızdan gerçekliğin çamurlu grisine geçiş yaparız? Ne zaman başkasını acıtır veya kırarız? Buna üzülmeyi bile beceremeyiz… Ne zaman büyürüz?

İzlerken tüm bu soruların beynimin anaforunda dönüp durduğunu hissettiğim bir film oldu *Boy & the World*. Sonra kendi çocukluğumu, evin penceresinden görünen sokağımı, yaşlı kavak ağacını anımsadım. Zira çocukluğunuzda pencerenizden ötesi büyülü, bilinmez ve keşfedilmeyi bekleyen bir yerdir. Orası sizin için henüz alışveriş yapılacak AVM'ler, sırf şekil olsun diye oturulup manasızca kahve içtiğiniz bir Starbucks veya her gün gidip ömrünüzü tükettiğiniz iş yeriniz değildir. Basit bir gazoz kapağı, renkli bir taş, bir kurşun asker en büyük hazinenizdir. Dışarısı çocuk ruhunun sonsuz hayal gücü ve merakı ile beslenen bir lunapark gibidir, ta ki büyüyene kadar.

Filmin neredeyse Cin Ali gibi çizilmiş ana karakteri Cuca da böyle bir çocuk işte. Brezilya'nın pamuk tarlalarında çalışmaya giden babasının ardından yaşadığı özlem onu büyük şehre getiriyor ve yeni tanıştığı dostlarıyla yaşadıkları filmin ana malzemesi oluyor. Yalnız klasik bir anlatım beklemeyin bu filmden. İçinde hiç diyalog olmayan, neredeyse bir rüyada gibi oradan oraya atlayan ama izleyicisini de sıkmayan bir yapım bu. Anlatımına alışmanız zaman alsa da salt görsel ve işitsel güzelliğine kendinizi bıraktığınız takdirde çoğumuza tanıdık gelen evrensel bir dile sahip. Kimi zaman 5 yaşındaki bir çocuğun buzdolabına asılan karalamaları gibi gözüken animasyonlar, yeri geldiğinde tribal bir renk cümbüşüne dönüşüp bir karnavalın içine bırakıyor sizi. Endüstrinin gri dünyası ve dev robotik hayvanları ile önünüze bir tezat koyup modern dünyanın kusmuğu olan tüketim çılgınlığına laflarını dizmekten de geri kalmıyor. Esasında Brezilya'daki pamuk işçilerinin yaşamına dair bir belgeselin animasyon kısımları olacakmış Boy & the World, ama yönetmen **Abreu** proje ilerledikçe bunun uzun metraj bir filme kendiliğinden dönüştüğünü belirtiyor. İyi ki de öyle olmuş. Zira her gün çocukluğun naif bakışını bu kadar güzel resmedebilen bir filmle karşılaşmıyoruz. Milyon dolar bütçeli 3D'den gözü dönmüş animasyonları her ne kadar sevsek de *Boy & the World* bize animasyon sanatının nelere kadir olabildiğini, ne kadar geniş anlatım imkânlarına sahip olduğunu muhteşem bir şekilde hatırlatıyor.

Eylemin sözden önce geldiği bir âlemi renklerin harfleriyle yazıp içinizdeki çocuğa postalamışlar resmen. Çocuk gözünden yaşamın anlamını ve anlamsızlığını gösterip sizi de anılara daldırıyor Abreu'nun dünyası. Finalde her şeyi birbirine bağlayan şaşırtıcı anlatım ise gözümden bir yaş getirmeyi başardı. Üzüldüğüm şey; kaybettiğim ya da unuttuğum çocukluğum değildi. Ne çok insanın o yaşlarını doğru dürüst yaşayamayıp, bir o kadarının da renkli hayallerinden koparılmış olmasıydı. Mavi gökyüzünün, elektrik tellerine takılmış uçurtmalarla kapanmadığı bir dünyanın hayalini kuran bu filmi mutlaka izleyin.

EDİTÖRÜN NOTU: Çivisi çıkmış dünyaya son derece naif ve gerçekçi bir bakış. Sistemin karanlık çarkları renklerin ve seslerin ahengine karşı durabilir mi?

★★★★★

ÇOCUK GÖZÜNDEN DÜNYA

400 BLOWS *(1959)*
François Truffaut'un bu yürek burkan filminde, duygu sömürüsüne kaçmayan gerçekçi bir anlatımla Antoine'in sevgisiz dünyasından şiddete başvurarak kaçmaya çalışmasının öyküsünü izliyoruz.

GRAVE OF FIREFLIES *(1988)*
Ghibli'nin kurucularından Isao Takahata 2. Dünya Savaşı sırasında şehirden kaçan iki kardeşin taşı ağlatacak hayatta kalma çabasını anlatıyor. Japon animasyonun doruk noktalarından biri olan film, hüznü ve mutluluğu aynı potada eritiyor.

LORD OF THE FLIES *(1990)*
William Golding'in klasikleşmiş romanında uyarlama yapım, bir grup genç oğlanın bir adada mahsur kaldıktan sonra gitgide vahşileşip çocukluklarını yitirişlerini anlatır.







YÖNETMEN: Ilya Naishuller OYUNCULAR: Sharlto Copley, Haley Bennet, Tim Roth IMDb NOTU: 6,9

HARDCORE HENRY

Hatırlayanlar olacaktır, bundan 10 yıl önce Jason Statham'ın *Crank* isminde bir filmi vardı. Oradaki karakterin film boyunca adrenalininin düşmemesi gerekiyordu, dolayısıyla aksiyon hiç durmuyordu. Hardcore Henry bu durmayan aksiyon temasını bir adım ileri taşıyıp olayı tamamen birinci şahıs perspektifinden anlatan bir film. Hatta bunu epeyce çetrefilli sekanslar, inanılmaz dublör numaraları ve bitmek bilmeyen bir enerjiyle yapıyor kendisi. Açıkçası *Call of Duty* perspektifinden bir filmin sıkıcı olacağını düşünürdüm, lakin Hardcore Henry beni haksız çıkararak yüzümü güldürdü. Eften püften senaryosunu (adamımıza robot bir kol takılır, kız arkadaşı kaçırılır, kötü adam bunun bla bla bla) zekice bir anlatımla süslemeyi başararak sıkıcılıktan kurtuluyor *HH*. Oyunculuklar Sharlto Copley harici vasat ve kamera da bir yerden sonra yormaya başlıyor. Fakat nihayetinde, yılın en çılgın, aşırı ve bununla da dalga geçen filmiyle karşı karşıyayız. Aileyle izlemeyin ama lütfen. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kafa dağıtmalık, eğlencelik film nasıl olur dersi veren Hardcore Henry'yi izlemek, bir buçuk saatlik bir roller coaster yolculuğu yapmak gibi. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Robert Eggers OYUNCULAR: Anya Taylor–Joy, Ralph Ineson, Kate Dickie IMDb NOTU: 6,8

THE VVITCH

Bittiğinde "bu neydi acaba?" sorusunu odanın ortasına atıp giden bir gerilim - korku filmi The VVitch. 17'nci yüzyıldan kalma bir cadı hikâyesini, ipleri hiç gevşetmeden anlatan, bu arada son derece artistik hareketlerle seviyeyi de yüksek tutan bir yapım. Amerika'nın ilk göçmen ailelerinden biri çevresinde dönüyor hikâye. Kıtlık, cehalet, bağnazlık içinde boğuşarak yolunu çizmeye çalışan 5 çocuklu aile için hayat, henüz birkaç aylık bebeklerinin esrarengiz şekilde ortadan kaybolmasıyla tamamen cehenneme dönüyor. Halihazırda saplantılı bir din merkezli yaşam biçiminin içine yeni bilinmezler eklenince mantık tümüyle kayboluyor. Şahsen izlerken beni en çok geren şey bilinmez olanlar değil, insanların saçmalama potansiyeli oldu. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: Ağır, sıkıcı, sinir bozucu, saldırgan. The VVitch bu öğelerle kült bir gerilim filmi olmayı başarıyor. ★★★★☆



MUTLAKA İZLEYİN



YÖNETMEN: Ethan and Joel Coen OYUNCULAR: Josh Brolin, George Clooney, Tilda Swinton, Ralph Fiennes IMDb NOTU: 6,5

HAIL, CAESAR!

Bu kadar uzun zamandır tutarlı bir şekilde iyi film çıkarmak gerçekten zor iş. Coen Biraderler epeydir içinde oldukları Hollywood sistemini hem inceden taşlayan, hem de "olsun lan güzel meslek bu be!" dedikleri etliye sütlüye fazla bulaşmayan hafifsıklet bir komediye imza atmışlar bu sefer. Konu, kaçırılan bir oyuncunun izini süren bir yapımcının hikâyesinden ibaret. Asıl parlayan kısımsa incelikli ve 50'lerin atmosferini resmen solutan görüntü yönetimi. En küçük rolde bile ünlü bir ismin yer aldığı kadro gerçekten inanılmaz ve artık unutulmuş dini epiklerden spagetti western'lere, oradan da müzikallerin büyülü atmosferine kadar uzanan bir seçkide film içinde filmlere yer veriyor Hail, Caesar! . Fakat bu kalabalık kadro ve birçok yan konunun sürekli ana mevzuyu sekteye uğratarak anlatılması filmin temposuna zarar veriyor. Evet, belki finalde tüm düğümler bağlanıyor ama bu oraya gelene kadar epey engebeli yollardan geçtiğimiz gerçeğini de değiştirmemiş. Ha ama film epey eğlenceli bir seyirlik. Sırf Clooney ve Brolin'in oyunculuğu için bile görülmeye değer, beklenmedik cameo'lar da cabası. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Coen Biraderler'den Hollywood'un altın çağına yazılmış bu aşk mektubu herkesi tatmin etmese de, eğlenceli olduğu kesin. ★★★☆☆



C. SERPİL ULUTÜRK

YARATICILAR: Matt Duffer, Ross Duffer **OYUNCULAR:** Winona Ryder, David Harbour, Finn Wolfhard **IMDb NOTU:** 9,2

STRANGER THINGS

Upuzun bir pazar sabahı filmi

Bugünün çocukları 2010'ları hangi özellikleriyle hatırlayacak, neleri özlemle anacak merak ediyorum. *Pokemon*'dur, *Superman*'dir, *Hayalet Avcıları*'dır, *Star Wars*'dur derken ortalık hâlâ çocukluğunu terk etmeye kıyamayan eski kuşaklar için yapılan dizi ve filmlerle dolu çünkü. Arada fazla sırıtan yeniden yapımlar da çıkıyor ama genel olarak yeni neslin de ilgisini çeken malzemeler bunlar. 30 yıl sonra dünya yerinde duruyor olacak mı emin değilim ama 30-40 yıllık bu fikri mülklerin bir o kadar daha yaşayacağına ikna olmuş durumdayım.

Peki ama yepyeni bir dizi olan *Stranger Things*'den bahsetmek üzereyken bu alakasız muhabbeti niye yapıyorum? Çünkü sevgili gençler, bu dizi tam 80'ler! Stephen King yazmamış, John Carpenter yönetmemiş, Steven Spielberg TV'ye uyarlamamış olabilir ama hikâyesi, bilimkurgu dozu, referansları, kullandığı korku estetiği ve de anlatım tarzı açısından mükemmel bir 80'ler örneği *Stranger Things*. O günleri özleyen ya da merak eden herkes için en pratik, en eğlenceli zamanda yolculuk arabası.

KUYUTORMAN NÜKLEER SANTRALİ

Bu kadar goygoy yeter, hadi biraz da tane tane anlatalım… Yıl 1983, Amerika'da kendi halinde bir kasabada evin bodrumunda D&D oynayan, çizgi-roman koleksiyonlarını genişletmek dışında bir derdi olmayan 12- 13 yaşındaki çocuklar ve "ah ulan, o çocuklardan biri olmak için neler vermezdim" dedirten şahane bir ortam… Bu dört çocuğun macerası olarak başlıyor *Stranger Things*. Aralarından biri, Will, son derece tuhaf bir şekilde kayboluyor ve diğerleri de arkadaşlarını bulmak için maceraya atılıyor. Aslında bütün dizi bu çocuklar üstüne de kurulsa da ayıla bayıla izlerdik muhtemelen ama daha iyisi yapılmış. Bu macerayla paralel olarak Will'in annesinin çabalarını, abisinin yaptıklarını ve de kasaba polisinin macerasını izliyoruz ayrı ayrı.

Bir de hikâyenin can damarı olan Eleven var tabii… Kasabanın çok yakınında bulunan ve yüksek güvenlik önlemleri dışında hakkında pek bir şey bilinmeyen bir enerji şirketinden üstünde ameliyat önlüğüyle kaçan bu ufacık kız çocuğu (ve evet, ismi yok, numarası var 11'in) bir şekilde maceraya dâhil oluyor ve o andan itibaren olayların ilerleme hızı da değişiyor. Sadece hikâye değil, oyunculuk açısından da ortalamayı yükseltiyor 11, hem de Will'in annesini oynayan Winona Ryder'a rağmen.

Burada hikâyeyi derinlemesine anlatmamın bir anlamı yok. Zaten dizi o kadar akıcı bir şekilde ilerliyor ki 8 bölümlük macerayı muhtemelen maraton yapıp izleyeceksiniz. Hikâyeyle ilgili teoriler geliştirmeye, tahminler yapmaya falan fırsatınız olmayacak. Zaman zaman hantallaşsa, bazen saçmalasa da güzel nerd muhabbeti sayesinde saatlerinizi yatıracaksınız *Stranger Things*'e. Hele de miskin bir Pazar günü Netflix'te avlanırken karşınıza çıktıysa…

EDİTÖRÜN NOTU: Sekiz bölümde bitmesine üzülmüştük ama gördüğü ilgiden sonra Stranger Things'in ikinci sezonu garantilediği haberi de gecikmedi. ★★★★☆

BUNLARI SEVER MİSİNİZ?

Cevabın "evet" olduğunu biliyorum ama yine de Stranger Things'de muhabbeti çok yapılan bir iki şeyi buraya sıralayayım ki diziyi neden izlemeniz gerektiğini bilin. İzlerken de "ay bak bunu görmemiş" diye listeme burun kıvırın. (Hıh, görmediğimden sanki… Yer kalmadı yer!)

TOLKIEN
Daha ilk sahnelerden itibaren "Tolkien sevmeyen giremez" hissini veriyor dizi (Tolkien sevmemek gibi bir şey mümkünmüş gibi). Çocuklar kasabanın sınırındaki ormanı Mirkwood (Kuyutorman) ismiyle anıyor. Sık yapılan bir hatayı da düzeltiyor ve "Hayır, Yüzüklerin Efendisi'nde değil, Hobbit'teydi" cümlesini de aklımıza kazıyorlar.

E.T.
Bugüne kadar gördüğüm en güzel göndermelerden biri olabilir E.T. sahnesi. Keşke burada bahsedebilseydim ama olmaz, siz de o sahneyi izlerken adım adım fark etmeli, beklentiye girmeli ve ters köşeye yatıp "oha o ne güzel goldü" demelisiniz. Bu arada dizinin baştan sona Spielberg koktuğunu zaten söylemiştim.

STAR WARS
Çocukların toplaştığı üs zaten referans yumağı ama görebildiğim kadarıyla başrol Star Wars oyuncaklarının. Millennium Falcon'la yapılan önemli denemeler, Yoda'yla kararlaştırılan stratejiler falan göreceksiniz. Ya da gördünüz. Her iki durumda da süper değil mi?



HABER

○ YÖNETMEN: Dreamworks **○ SESLENDİRENLER:** Bex Taylor–Klaus, Rhys Darby, Josh Keaton **○ IMDb PUANI:** 8.4 **○ YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



YENİ DİZİ

VOLTRON: LEGENDARY DEFENDER

Son zamanlarda görmeye alışkın olduğumuz yeniden uyarlamalar kervanına sevgili dostlarımız, birleşen robotlarıyla birlikte Evrenin Koruyucuları da eklendi. Netflix ve Dreamworks ortaklığında sessiz sedasız piyasaya çıkan (ya da beklenildiği kadar ses getirmeyen) serinin başarı durumu korkarım bir önceki reboot Voltran gibi olacak. Hatırlar mısınız bilmem ama Voltron'ın saz arkadaşları Thundercats, He-Man gibi çizgi filmlerin de rebootlar'ı bir ara denenmiş ama pek başarılı olmamıştı. Voltron aynı Voltron aslında. Karakterler biraz daha işlenmiş, görsel olarak ise *Avatar: the Last Airbender* tarzı çizgiler seçilmiş. Reboot'lar genelde pek başarılı olan şeyler değil zaten. Bu serilerin görsellik dışında bir numarası olmamasının yanında nostalji havası da yitiyor bence. Artık insanlar yeni hikâyeler, yeni evrenler kurmaktan mı çekiniyor yoksa daha önce tuttu bu proje, yeni jenerasyon da kesin sever düşüncesi mi bilemedim. Ama bu reboot olayı pek hoşuma gitmiyor galiba. **-Emre K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Ne yalan söyleyeyim izlerken zerre heyecan yapmadım. Olmasa da olurdu diyeceğim ama onu da diyemiyorum. ★★★☆☆

○ YARATICI: Sam Esmail **○ OYUNCULAR:** Rami Malek, Christian Slater **○ IMDb NOTU:** 8,8 **○ YAYINLANDIĞI KANAL:** USA Network

MR. ROBOT

Beni fazla dizi yazısı yazarken göremezsiniz, dizi izlemeyi hiç sevmiyorum çünkü. Genelde klişelerle dolu, fıs kurgulara sahip, en fazla vakit öldürmeye yarayan gereksiz şeyler gibi geliyorlar. Geçtiğimiz birkaç yıl içinde, kendini bu görüşüme istisna saydırmayı başarmış iki diziden biriydi Mr. Robot (diğeri de Breaking Bad).

İkinci sezonu hep beraber iple çekiyorduk. Sevinçle söyleyebilirim ki; hayal kırıklığına uğramadım. İlk bölüm artık çoğu sinema filminde göremediğimiz sinematografik estetik, Sam Esmail'in harika müzik zevki ve şaşırtmaya ara vermeyen senaryoyla son derece doyurucu bir buluşma olmuş. Bir sürü yeni ve ilginç karakter işe dâhil oluyor. Kalbimin gözdesi Darlene artık iyice Fsociety'nin lideri hâline gelmiş olarak karşımıza çıkıyor. Angela ilk sezonun sonlarına doğru ipuçlarını verdiği E-Corp mevzularında beklenen yönlere sürükleniyor. Tyrell'in eski karısı bölümü yüksek çözünürlükte izlemenizi tavsiye edecek olma sebebim. Ne diyordum! ÖHÖM!

Elliot ise satranç tahtasında artık gerçekten kestirilemeyecek olma rolünü üstlenmiş görünüyor.

2. SEZON



Hollywood'da daha yıllar önce klişeleşmiş şizofreni temalarını çok fazla abartmaları hoşuma gitmiyor, Esmail de bu yönde geri basmayacak gibi. Bilemiyorum, sevgili okur... Yine de sırf anlattığı hikâyenin kendine has cyberpunk tatları, hacker kültürünü düzgün yansıtmaya devam edişi, kaliteden asla ödün vermeyen müzik seçimi ve görsel Manhattan tatları için bile sonuna kadar izlerim zaten ben bu diziyi. Sezon 2'yi kaçırmayın diyorum. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: Tam gaz devam, ama biraz da akıl sağlığı yükselse fena olmayacak sanki. ★★★★★

BIG BANG THEORY'NİN YARATICISINDAN YENİ DİZİ



Sitcom üstadı Chuck Lorre'un duyurulan yeni serisinin adı Disjointed. Netflix'te yayınlanacak (Lorre CBS'yi bırakıyor uzun bir zamandan sonra) ve ilk sezonu 20 bölüm olacak. Marijuana'nın ABD'nin bazı eyaletlerinde legal olarak satılmaya başlanmasından gayet mutlu olan dispanser sahibi orta yaşlı bir kadının, 20'li yaşlarındaki oğlunun (ve tabii ki arkadaşlarının) kafası güzel hayatlarını izleyeceğimiz serinin başrolünde Oscar'lı Kathy Bates yer alacak. Yayın tarihi ise henüz bilinmiyor.

MARVEL'DAN DİZİ BOMBARDIMANI



Yani başlıktan belli olduğu üzere Marvel (ve Netflix ortaklığı) durdurulamıyor sayın seyirciler. Comic-Con'un ilk gününde döşedikleri fragmanlarda insan azmanı Luke Cage'in bir bina dolusu adamı haşat edişini gördük. Sıkıntılı kızımız Jessica Jones'un seneye başlayacak olan 2. sezonunun haberini aldık. Daredevil'in 3. sezonu ve Punisher serisi duyuruldu. Ucundan Defenders'a bakındık, Iron Fist'in duvarları delen gücüne şahit olduk ve Ghost Rider'ın Agents of S.H.I.E.L.D'a geleceğini öğrendik. Höh yani, bi dur Marvel.

HABER



SHERLOCK'TAN LEZİZ 4. SEZON FRAGMANI



Bu sene epey bereketli geçen Comic-Con'dan bir de dolu dolu Sherlock fragmanı geldi ki buralarda bir bayram havası estirmeye yetti. Olayların karanlıklaştığı ve Sherlock'un bu seferki rakibinin daha bir ağırsıklet olacağını hissettiren fragman 2017'de gelecek olan yeni sezon için şimdiden heyecan yapmamıza yetti. Kadro tam takır yerinde ve acar dedektifimizin çevresindekiler büyük tehlike altında olacak. İyi hamle.

BATTLEFIELD TV SERİSİ OLUYOR



Oyunlardan film yapmak zor bunu biliyoruz. Peki, bir TV dizisine ne derdiniz? Paramount TV ve Electronic Arts bu sorunun yanıtını bulmak için Voltron'u oluşturacak ve Battlefield serisi (şu an oyunun hangi dönemini işleyeceği belli olmasa da) küçük ekranlara konuk olacak. Açıkçası bir Battlefield dizisinin özel operasyon filminden ne kadar farkı olur bunu şu an kestiremesem de über beklentiler içine girilmeden izlenirse fena bir seyirlik olmayabilir düşüncesindeyim.

Spoiler!

6. SEZON FİNALİ



ÖMER AKDAĞ

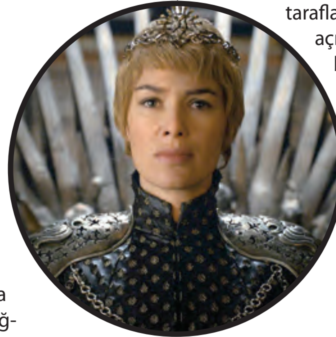
YARATICILAR: David Benioff, B. D. Weiss **OYUNCULAR:** Kit Harington, Emilia Clarke, Lena Headey, Maisie Williams, Peter Dinklage **IMDb NOTU:** 9,5 **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO

GAME OF THRONES

Lady Mormont'un askerleriyiz

Game of Thrones her sezonuyla harika bir dizi ancak ilk sezonların ardından izleyicilerdeki hayranlığın biraz düştüğünü fark etmişsinizdir. Kitaplardan bağımsız ve o kadar iyi olmayan diyalog yazımıyla beraber konunun çok fazla kola ayrılıp genel olarak yavaş ilerlemeye başlaması bunun başlıca sebebi.

Ancak bu sezon bildiğiniz gibi dizi, kitaplardan tamamen bağımsız bir hale geldi ve birçoklarının beklediğinin aksine bu diziye negatif değil gayet pozitif bir şekilde yansıdı. Daha dinamik, hızlı, resmen yazarların içinde kalan şeyleri döktüğü, beklediğimiz şeyin nihayet olduğu ilk bölümden, efsaneler arasına giren son iki bölüme kadar çok sağlam bir sezondu.



Son iki bölümün yeri ise ayrı tabii. *Battle of the Bastards* bir dizide gördüğümüz en gerçekçi, sert ve etkileyici savaş sahnesini bize sundu ve gönüllerimizin The King in the North'unun gerçekten de *The King in the North* oluşuna şahit olmak her şekilde harika bir duyguydu.

Son bölüm ise diziyi bambaşka bir şeye dönüştürdü. Orta ve küçük ölçekli bütün hesapların kapandığı, yalnızca ağır ablaların ve abilerin kaldığı, tarafların belli olduğu, muhteşem sona açılan bir kapı niteliğindeydi final bölümü. Arada bazı zayiatlar için üzülmedik değil ama olsun artık, alışığız biz üzülmeye.

Yani televizyon tarihinin en epik ve kaliteli dizilerinden birinin en üst düzey sezonlarından birine veda ettik. Yalnızca iki senemizin kalmış olması can sıkıcı…

DAHA DİNAMİK, HIZLI, RESMEN YAZARLARIN İÇİNDE KALAN NE VARSA DÖKTÜĞÜ ÇOK SAĞLAM BİR SEZON FİNALİYDİ.

EDİTÖRÜN NOTU: Bazen de işi kitabına göre yapmamak gerekiyormuş. ★★★★★



BARIŞ AKPOLAT

YER: PARKORMAN TARİH: 10 TEMMUZ – PAZAR

ROCK OFF FESTİVALİ 2016

Bize biraz da bunlarla gelin!

Rock Off Festivali uzun zamandır ciddi şekilde var olan metal festivali açlığını doyurdu. Her yıl birtakım sıkıntılar yaşasa da Rock Off artık geleneksel hale geldi.

Bu yıl, You May Kiss The Bride, Pitch Black Process (PBP), Dragonforce, Sabaton, Children Of Bodom ve Megadeth'li kadrosu festivalin bilet fiyatlarını karşılayacak çaptaydı.

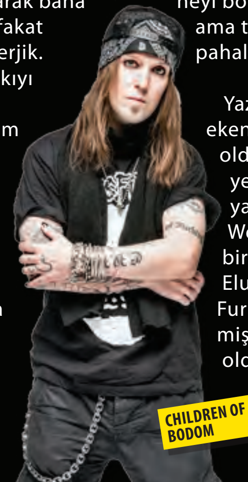
You May Kiss The Bride'ı kaçırdığım için üzgünüm. DMC gibi ana akımda oynayan büyük bir müzik şirketinin bu tarz gruplara destek atması önemli. PBP'yi de ne yapın edin izleyin derim. Yerli metal gruplarını cesaretlendirmek iyi hissettirir.

Dragonforce ve power metal genel olarak bana gayet uzak. Grubu çok sıkıcı buluyorum fakat sahneleri kitleyi eğlendirecek şekilde enerjik. Sabaton bir noktadan sonra hep aynı şarkıyı söylüyormuş gibi bir hissiyat veriyor. İlk birkaç şarkı ben de Sabaton'u destekledim (!?) fakat sonra sonrası bitmek bilmedi. İzleyiciyi ise fazlasıyla coşturdular, sahneleri gazla çalışıyor resmen. Bodom sahnesine sesçilerinden kaynaklandığını düşündüğüm bir kaos hakimdi. Şarkıları anlamakta zorlandım. Böyle yüksek tempolu müziklerde sesçi işini iyi yapamazsa şarkılar güme gidiyor.

Megadeth çoğu zaman olduğu gibi ses konusunda gayet başarılıydı. Megadeth'in daha iyi konserlerini gördüm fakat setlist ve ses konusunda beni doyurdular. Son yıllarda seyirciyle iyi bir temas kuran Dave Mustaine, kayınpederinin hasta olduğunu öğrendiği için ortalama bir performans çıkardığını söyledi sonradan Twitter'da. Müthiş setlistlerine rağmen Türkiye'nin gördüğü en ruhsuz Megadeth izleyicisi sebebiyle kötü bir konser geçirdi. Bunu sözleri ezbere bilen ben yaşlardaki eski metalcilerin arkalarda durmayı tercih etmesine ve gençlerin sözlere bizim kadar dikkat etmemesine bağlıyorum.

Uzun zamandır Parkorman'da konser izlemediğimden midir bilmiyorum, ben eğlendim. Hem ortam ferah hem de gürültü sorunu yok. Ters rüzgarla sahneyi boğan köfte kokusuna da yapacak bir şey yok ama tuvalet sıkıntısı ciddi sorun. Bir de kitle aşırı pahalı yemeklerden şikayetçiydi.

Yazıyı Rock Off ve %100 Headbanger's Weekend'in elimizde kalan son iki metal festivali olduğunu, kıymetini bilmek gerektiğini söyleyerek kapatacaktık. Lakin 27 - 28 Ağustos'ta yapılması planlanan %100 Headbanger's Weekend de derginin baskıya gitmesine bir gün kala yalan oldu. Testament, Abbath, Eluveitie, Haggard, Orphaned Land, Kalmah, Furtherial ve Tahranlı grup Azooma kesinleşmişti ama Testament vazgeçince her şey iptal oldu, geçmiş olsun.



CHILDREN OF BODOM



ÖĞRENMEK ÖNEMLİ

Konser aralarında Rock FM ekibinin hazırladığı playlistleri dinledik. Accept olsun Judas Priest olsun pek çok şahane şarkı coşturdu. Megadeth'i, Priest'ten 'Metal Gods'a eşlik ederek beklerken genç bir metalci kardeşimin yanıma gelip "Abi bu çalan neydi?" demesi önemli detay oldu. Bir anda "Hööööst nasıl bilmezsin" diye çıkışsam da "Metal Gods elbette" deyiverdim. Bir yandan bilmemesine bozulsam da neticede biz de onun yaşlarında sorarak öğreniyorduk. Gençler eski ve klasik metal şarkılarını sorarak öğrensin. Konserlerde gelin sorun, muhabbet edelim. Metal, metalcilik budur. Abiden abladan öğrenilir, nesilden nesile geçer o ruh.

FOTOĞRAF TAYLAN ÇIDAM

SAKAMOTO DESU GA?

Herkes Sakamoto'yu örnek alsa dünya nasıl bir yer olurdu acaba?



ÖMER AKDAĞ
68 yaşında, İstanbul/Kâğıthane'de yaşıyor

Doğal bir mucize misin?
Devletin gizli deneyi misin?
İnsanlık seni hak edecek ne yaptı?
Sakamoto, biz insansak sen başka bir şeysin.

Tuvalete şemsiyeyle girene,
Denyo derdik normalde.
Ama o da ne?
Aslında değilmişsin keriz.
Biz de 100 numaraya gidemez olduk artık şemsiyesiz.

Habitatın yoldaşısın, kuşların dostu.
Arılar bile silah bıraktı, anında kankan oldu.
Yeri geldi yolda kara kedilere yol verdin,
Yeri geldi bambu sopasıyla kapıları süsledin.



Beyaz çizgilere basarak koca şehri yürümeyi,
Başka hangi yiğit başarırdı?
Sırf borcunu ödemek için +18 dvd kaçıracak,
Arkadaşının anasını üzmemek için başka boyutta yaşayacak,
Cesaret hangi birimizde vardı?

Dostunun dostu oldun, okey.
Ama düşmanın da dostu oldun, o nasıl bir şey?
Düşünmeyi bıraktık, beynimiz reddetti çalışmayı.
Gönlümüzde bir tek sana olan hayranlığımız kaldı.

Senin hakkında kötü bir söz aklımızdan geçer mi? Est.
Başka birine yakışmaz bu sıfatlar:
Sensindir cool, cooler, coolest.

SAHTE OLAN DAHA DEĞERLİDİR. GERÇEK OLMAK İÇİN GÖSTERDİĞİ ÇABAYLA GERÇEĞİNDEN DAHA GERÇEKTİR.



YENİ ANİMELER

■ Sağdan soldan birkaç yeni duyuru: Azure Striker Gunvolt, BanG Dream, Baki, Monster Strike, Saiyuki Reload Blast, Matoi the Sacred Slayer, Trinity Seven, Twin Angels, Do You Have What The End, Mysterious Joker (4. sezon), Show By Rock (2. sezon).

■ Kabaneri'nin 2 tane derleme filmi gösterime girecekmiş.

■ Son yılların en çok tutan shounen animelerinden Blue Exorcist'in yeni bir serisi geliyor. Önceki serinin (ve filmin) devamını konu alacak. 2017'de başlayacağı belli ama hangi ay başlayacağı belli olmayan serinin tam adı Blue Exorcist: Kyoto Impure King Arc.

■ O kadar sonbahar sonbahar diyorlardı ama Attack On Titan'ın 2. sezonunun ilkbaharda başlayacağı duyuruldu.

■ 3 Eylül'de tek bölümlük bir Persona 5 animesi çıkıyor.

■ No Game No Life nihayet geri dönüyor! Biraz farklı bir şekilde ama. 2 yıl önceki anime serisi romanların ilk üç cildini konu ediniyordu. Yeni duyurulan anime ise bir film ve 6. cildi konu ediniyor. Sıkıntı yok ama merak etmeyin, 6. cilt geçmişi anlatıyor ve başrolde Shiro'yla Sora değil, Riku'yla Shuvi isminde farklı iki karakter var.

ONE PIECE'İN GELECEĞİ



One Piece'in mangakası Oda Eiichiro bu ay verdiği röportajda manganın %65'inin bittiğini söyledi ("ohoo bin bölüm oldu daha bitmiyor mu?" geyikleri yapan itinayla dövülür).

Daha aklında bir sürü şey olduğunu ama bunun bir "ömrüm mü önce bitecek, One Piece mi önce bitecek?" yarışı olduğunun farkında olduğundan bundan sonra aklına gelen her iyi fikri kullanmayıp daha seçici davranacağını, dolayısıyla önümüzdeki yıllarda daha da enteresan bir One Piece'in bizi beklediğini söyledi.

Son aylarda çok fazla ara vermesinden anlayabileceğiniz gibi sağlığı çok iyi durumda değilmiş Odacchi-sensei'in ama "güçlüyümdür, merak etmeyin" diyor. Ayrıca One Piece bittikten sonra yeni bir seriye başlamayı düşünmüyormuş. Kendini tamamen gezmeye adamak istiyormuş.



KISA KISA

■ **Gintama**'nın live-action filmi duyuruldu. Gintoki'yi daha önce Space Brothers, Lupin III, Terraformers filmlerinde oynayan Shun Oguri canlandıracak. Yönetmen ise meşhur Hentai Kamen filminin yönetmeni Yuichi Fukuda. Arızalı bir şey geleceği kesin. Bu arada... mangada son hikâye başladı.

■ **Bleach**'in de bitmesine 10 haftadan kısa süre kaldı.

■ Hideaki Anno dördüncü ve son **Evangelion** filmi bu kadar geciktiği için bekleyenlerden özür diledi.

■ **Berserk**'in yeni animesinin, ana hikâyeden bağımsız üçüncü bölümünü mangaka Kentarou Miura yazmış.

■ Kısa süre önce yeniden başlayan **Hunter x Hunter**'ın mangası yeniden araya girdi. Ne kadar süreceği bilinmiyor.

■ **Vampire Hunter D**'nin, yazarı Hideyuki Kikuchi'nin yazacağı yeni bir çizgi roman cildi için Kickstarter kampanyası başlatıldı ve başarıya ulaşıldı.

■ Japonya'da gerçekleştirilen ankette katılımcılara hangi anime makinesini kullanmak istedikleri soruldu. **Doraemon**'un zaman makinesi ilk sırada yer aldı. Eva'nın Unit-01'i ikinci, Gundam üçüncü oldu.

■ 13 ciltlik **Kodomo no Jikan** manga serisinin İngilizce olarak yayınlanması için de bir Kickstarter kampanyası başlatıldı, o da başarılı oldu.

■ Ghost in the Shell'in Hollywood yapımı live-action'ının yapımcılarından Steven Paul, oyuncu seçimi konusundaki negatif yorumlar hakkında şunları söyledi: "Herkesin sonuçtan çok çok memnun kalacağına, hayal kırıklığı yaşamayacağına inanıyorum. GitS bir Japon hikâyesi değil, daha uluslararası bir yapım. O nedenle uluslararası bir yaklaşımın doğru yaklaşım olduğuna inanıyorum." Ayrıca başkarakterin Major Kusanagi isminde olmadığını, filmde yalnızca Major olarak anılacağını öğrenmiş bulunuyoruz.

■ Ünlü Japon yayıncı Shueisha, 90. yılı şerefine, manga tarzında Japon tarihini öğreten serisi için Masashi Kishimoto'sundan Tite Kubo'suna, Nobuhiro Watsuki'sinden Karuho Shiina'sına bir sürü ünlü mangaka'ya kapak çizdirdi: tinyurl.com/ogz-106-kapak

■ Mamoru Hosada (The Boy and The Beast) genelde ünlü seslendirme sanatçılarıyla çalışmaz. Bu nedenle onları küçümsediğiyle ilgili eleştiriler almıştır ama asıl sebebin bu olmadığını, kendisinin tüm kadronun aynı anda kayıt yapmasını tercih ettiğini ama profesyonellerin zamanlarının sınırlı olduğunu ve bu şekilde kendilerini ayarlamalarının zor olduğunu söyledi.

■ Japonya'da gerçekleştirilen bir kısa hikâye yarışmasında "alternatif dünyaya gitme" konseptinin kabul edilmemesine karar verildi. Sword Art Online, Konosuba, Re:Zero vb'den etkilenen çok yazar var belli ki, gına gelmiş.

■ Girl Meets Bear'ın animesinin son bölümüne tepki veren mangakası, suçu animenin yapımcılarına atarak hatalı davrandığını, kendi payının da olduğunu söyledi.

YAZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Tam "her yer aksiyon oldu, neden artık kaliteli duygusal anime yapmıyorlar?" diye şikâyet ederken az aksiyonlu, insancıl serilerin bol olduğu bir yaz sezonu karşıladı bizi. Ne yalan söyleyeyim, böyle sezonları daha çok seviyorum. Aşağıda sözünü ettiğim yeniler dışında Danganronpa, Food Wars, Arslan, D.Gray–Man gibi taş gibilikleri tartışılmaz serilerin devamları da var elbette. Onların da dışında çok üst seviye olmasa da futbol temasıyla ilginizi çekebilecek Days'e, boyuna posuna bakmadan güzel kalp kıran 5 bö–lümlük Key animesi Planetarian'a ve Urobuchi Gen'in anime kavramını bayağı bir esneten, bol efektli kukla animasyonu Thunderbolt Fantasy'e de göz atmayı ihmal etmeyiniz.



91 DAYS

Ciddi yapıdaki bir intikam hikâyesi. 1920'ler Amerika'sında geçen 91 Days'te küçük yaşta ailesi öldürülen Avirio'nun mafyaya sızıp ailesinin öcünü almaya çalışmasını izliyoruz. Batılı çizim ve anlatım tarzı gayet çekici.



ORANGE

16 yaşındaki Naho, 27 yaşındaki kendinden bir mektup alır. 27 yaşındaki Naho, yazdığı içten mektupta hayatında çok fazla pişmanlığı olduğunu, 16 yaşındaki halinin bunları yapmamasını dilediğini söyler. 16 yaşında tanışıp âşık olduğu Kakeru'yu yitirmiş olması da en acılı tecrübesidir. Pişmanlıklar ve hayatın her şekilde devam ediyor oluşuyla ilgili sıcak bir yapım.

RELIFE

ReLife'ı huzurlarınızda bu sezonun en iyisi ilan ediyorum. Kahramanımız 27 yaşındadır ve hayatı paramparça durumdadır. Bir araştırma enstitüsü ona bir teklifle gelir: "Görünüşünü 17 yaşındaki haline dönüştüreceğiz ve 1 yıl süreyle yeniden liseye gideceksin". Karakterler müthiş eğlenceli, hikâye çok iyi yazılmış, komedisi de süper, duygusallığı da şahane…



TALES OF ZESTIRIA THE X

Geçen yıl çıkan JRYO Tales of Zestiria'nın anime uyarlaması. Özel olan kısmı ise animeyi Ufotable'ın yapıyor oluşu. Yani etrafta bundan daha hayvani animasyona ve aksiyona sahip seri bulmanız pek mümkün değil. Hikâye vs. tarafındaysa elbette bir Fate/Zero değil ama God Eater'dan kat kat iyi olduğu da kesin. Aksiyon severlerin bu sezonki ilk adresi burasıdır.





MOB PSYCHO 100

One Punch Man bu kadar tutunca mangakası One'ın bir diğer yapımı Mob Psycho 100'ün de animeye uyarlanmasına karar verildi. Zaten görselliğinden benzerliği hemen fark edersiniz. Seri değişik kafasıyla, sağlam aksiyonuyla ve yine acayip başkarakteriyle One Punch Man'i pek aratmıyor.



REWRITE

Clannad, Kanon gibi hayatımızı karartan serilerin yapımcısı Key'in yeni animesi. Genel olarak Clannad'ı az çok andıran bir hissi var ama onun daha hafifi, daha kaotiği ve daha fantastik öğelisi diyebilirim. Muhtemelen Clannad gibi efsane olmayacak ama hem komedisiyle, hem gizemiyle kendini ilgiyle takip ettiriyor. Damardan girme ihtimali de her daim mevcut elbette.



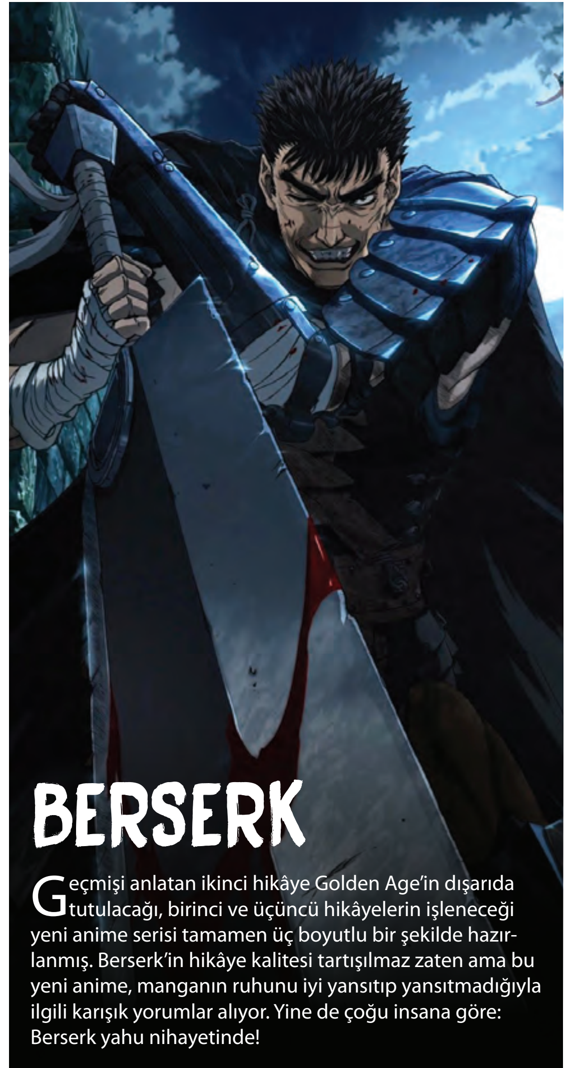
AMANCHU

"Dünyanın en huzur ve yaşam enerjisi veren animesi" desem birçoklarınızın aklına Aria gelecektir sanırım. Amanchu, Aria'nın mangakası Amano Kazue'nin Aria'dan sonra yazdığı manga. Denizin ve dalgıçlığın başrolde olduğu Amanchu'dan Aria'ya benzer bir his alacaksınızdır.



SWEETNESS + LIGHTNING

Kouhei eşini kaybettikten sonra hem çalışmak, hem de 5 yaşındaki kızına bakmak durumunda kalmış bir dostumuz. Bir gün kızının besleyici olsa da tadı tuzu olmayan hazır yemeklerden illallah ettiğini fark eder ve sevgi ve pişmanlık içinde çözüm ararken ailesi bir restoran işleten liseli Kotori'yle tanışır. Üçü de çok çok sempatik karakterler, izlemesi çok keyifli.



BERSERK

Geçmişi anlatan ikinci hikâye Golden Age'in dışarıda tutulacağı, birinci ve üçüncü hikâyelerin işleneceği yeni anime serisi tamamen üç boyutlu bir şekilde hazırlanmış. Berserk'in hikâye kalitesi tartışılmaz zaten ama bu yeni anime, manganın ruhunu iyi yansıtıp yansıtmadığıyla ilgili karışık yorumlar alıyor. Yine de çoğu insana göre: Berserk yahu nihayetinde!



GOOGLE, ŞEFFAFLIK RAPORUNU PAYLAŞTI

Büyük Birader'in Gözlükleri Buğulu Mu?

Google, merakla beklenen şeffaflık raporunu geçtiğimiz günlerde kullanıcılarıyla paylaştı. Bildiğiniz gibi şeffaflık raporu, hangi devletin Google'dan ne kadar veri istediğini ve Google'ın bunların ne kadarına olumlu dönüş yaptığını açıklıyor. 2015'in son altı aylık döneminde ilk kez 40 bin başvuru seviyesinin aşıldığını belirten Google sözcüleri, yılın ilk 6 ayındaysa devletlerin emniyet güçlerinin 35 bin kez veri raporu için kendilerine başvurduğunu söyledi.

Aslına bakarsanız Google'ın paylaştığı bu rapor, dünya devletlerinin verilerimiz konusunda ne kadar meraklı olduğunun da bir göstergesi. Şirket tarafından yayınlanan blog yazısında "Google bu verileri yayınlama konusunda ilk adımı atarak devletlerin gözetleme kanunlarına ve eylemlerine ışık tutmaktan gurur duymaktadır" deniyor. Google'ın attığı bu cesur adımdan sonra Facebook, Twitter ve Line gibi bilgi depolamada önemli rol oynayan şirketler de aynı adımları atma kararı aldılar.

Raporların detayına indiğimizde ABD'nin en fazla veri talebinde bulunan ülke olduğunu görüyoruz. ABD yetkilileri 27 bin 157 kişi için 12 bin 523 kez veri talebinde bulunmuş, Google ise bu taleplerin yüzde 79'una olumlu yanıt vermiş. ABD'nin arkasından listede sırasıyla Almanya, Fransa, İngiltere ve Hindistan yer alıyor. Türkiye'nin 333 veri talebininse hiçbiri Google'dan olumlu yanıt alamamış. İşte bunlar hep dış mihrak.(kaynak: dunyahalleri.com)
-Furkan G.

OPERASYON BAŞARILI!

NASA'nın Juno isimli sondası, hedefi olan Jüpiter'in yörüngesinde

NASA'nın Ağustos 2011'de fırlattığı Juno isimli sonda 4 Temmuz itibariyle Jüpiter'e ulaştı. Yörüngeyi kısaltmak için yapılacak manevranın ardından, 19 Ekim'den itibaren 20 ay boyunca bu sondadan gelecek bilimsel verilerle birçok alanda ilerleme kaydedilmesi planlanmakta. Peki Juno Jüpiter'e nasıl ulaştı ve orada neler yapacak?

JUNO'NUN YOLCULUĞU

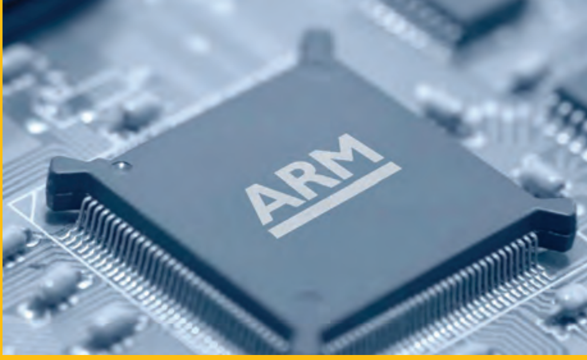
Bir sonda gök cisimlerine yollanırken ilk aşama mutlaka Dünya'nın çevresinde bir yörüngeye oturtulmalıdır (park yörüngesi). Bu Juno için de farklı değildi. Ardından bu yörünge başka bir roket ateşlemesiyle Dünya'ya geri dönebilecek şekilde uzatıldı. Gezegenimizin yakınından tekrar geçerken kütle çekim gücümüzden faydalanıp hızlanan ("kütle çekimsel sapan atışı" manevrası) Juno, böylece Jüpiter'e doğru yola çıktı. Jüpiter'e yaklaşınca yapılan 35 dakikalık son derece hassas roket ateşlemesiyle de yörüngeye oturması sağlandı.

Bundan sonra Juno'nun neler yapacağına gelecek olursak: Öncelikle yörüngesini kısaltıp Jüpiter'e şimdiye kadar en çok yaklaşan sonda olacak. Gezegen etrafında farklı doğrultuda yörüngelerden geçip 11 günlük kutupsal bir yörüngede duracak. İnanılmaz manyetik kuvvetlerle baş edecek (Dünya'nın 20.000 katı). 128 MB'lık RAM'i ile Jüpiter'den çeşitli veriler toplayacak ve gezegenlerin nasıl oluştuğuna daha parlak bir ışık tutacak. En sonunda da Jüpiter'e çakılarak kendi hayatına son verecek. Bu son maddenin sebebiyse çok enteresan: Sondanın üzerinde olup uzayda hayatta kalma ihtimali olan bakteriler olduğundan, buzullarının altında bir okyanus barındıran uydu Europa'ya yanlışlıkla düşüp istemsiz bir şekilde dışarıdan yaşamsal faktörlerin iletilmesini engellemek...

Önümüzdeki bir buçuk yılda bu ufak sondayı takipte olacağız. NASA'yı tebrik ediyor ve kazanılacak bilgilerin astronomi alanındaki anlayışımızı daha ileri taşıyacağını temenni ediyoruz. İnsanlığa hizmetlerin için şimdiden teşekkürler Juno!

Not: Juno'nun yolculuğunu ve yörüngesini videoda görmek için: tinyurl.com/ogz-106-juno1 ve tinyurl.com/ogz-106-juno2)
-Burak C. Yıldız





ARM SATILIYOR!

Silikon vadisinde son yılların en önemli satın alma işlemi gerçekleşiyor

Dünyanın en büyük işlemci üreticisi teknoloji grubu, Avrupa'nın da en büyük teknoloji şirketi olan ARM, çıkan haberlere göre Japon şirket SoftBank'a satılacak. Akıllı telefonlar başta olmak üzere oyun oynadığımız konsollar ve hatta mutfak robotlarında yer alan işlemcilerin geliştirilmesinde dahi parmağı olan firmanın müşterileri arasında Apple, Samsung ve Qualcomm gibi şirketler bulunuyor. Şirketin kapısını hisse değerlerinin çok üzerindeki bir rakam olan 31 milyar dolarlık bir teklifle çalan SoftBank, daha önce de Amerika'nın en büyük GSM operatörü Sprint'i bünyesine katmıştı.

Daha önce Alibaba'daki ve Clash of Clans'in yapımcısı olan Supercell'deki hisselerini satan SoftBank şirketi kâr oranlarında %19'luk bir artış sağlamıştı. Yani şirketin esasında herhangi bir kaynak sıkıntısı çekmediğinin de altını çizebiliriz. **-Furkan G.**

AMD'NİN GELİRLERİ ARTIŞTA

Yavaş yavaş eski günlerine dönmeye başladı



Son yıllarda GPU pazarında sahip olduğu payın büyük bir bölümünü Nvidia'ya kaptıran AMD, kritik hamleler gerçekleştirerek belki de sona doğru yönelmiş gidişatı durdurmayı başardı.

Paylaşılan raporlara baktığımızda AMD'nin yılın ikinci çeyreğinde elde ettiği gelirlerin 1.027 milyar dolara ulaştığını görüyoruz. Çeyreğe göre yüzde 23, önceki yıla göreyse yüzde 9 artış olduğunu söyleyen AMD yetkilileri yatırım geri dönüşlerinden şimdilik oldukça memnun. Henüz Polaris mimarili ekran kartlarını tam anlamıyla pazara sürmeyen AMD'nin yaşadığı bu mali artış, ileride uygulayacağı finansal haritaya oldukça net bir ışık tutmakta. Radeon RX serisi GPU'ların yanı sıra Bristol Ridge APU ailesiyle de güçlenmek isteyen AMD yılın ikinci yarısında kâr marjını önemli derecede yükseltmenin planlarını yapıyor.

Yeni nesil ekran kartlarını tamamen fiyat ve son kullanıcının isteklerine göre ayarlayan AMD'nin bu atılımlardan geri dönüşler alması bizi oldukça sevindirdi diyebiliriz. Eğer AMD eskiden sahip olduğu pazar payına kavuşabilirse, Nvidia'nın ekran kartları için uyguladığı heves kırıcı fiyat politakaları tamamen değişebilir. **-Furkan G.**

AVRUPA BİRLİĞİ VS. YAPAY ZEKÂ

İnternetin geleceği olan nöral ağların Avrupa yasalarıyla imtihanı

Nöral ağları (bkz. kutucuk) hayatımızda sıkça kullanıyoruz. Gerek fotoğraflardaki yüz tanıma algoritmalarında, gerekse arama motorlarında dizginler bu sistemlerin elinde. Teknoloji devleri Google ve Microsoft gibi firmalara bakılırsa bilişimin geleceği doğrudan makine öğrenme ve nöral ağlarda. Fakat tüm bu sistemler AB'nin Nisan ayında ortaya sunduğu bir düzenleme ile çarpışabilir.

AB GENEL VERİ GÜVENLİĞİ DÜZENLEMESİ

2018 yılında yürürlüğe girmesi beklenen Genel Veri Güvenliği Düzenlemesi'ne göre AB kendi vatandaşları ile ilgili tüm verileri - bu veriler AB dışı firmalar tarafından tutulsa dâhi - koruma hakkına sahip. Bu düzenlemede bulunan ve nöral ağlarla çelişen en önemli madde ise AB'nin "otomatik bireysel karar verme" olarak tanımladığı sistemlerin engellenebilmesi. Ne yazık ki bu tanım nöral ağların çalışma prensibine uyuyor.

Düzenlemeye göre AB vatandaşlarını doğrudan etkileyen herhangi bir otomatik karar yasaklanmış durumda. Bu tanıma kişinin ekonomik durumu ya da konumu gibi bilgiler göz önünde bulundurularak verilen kararlar dâhil. Kısacası kişisel bilgiler kullanılıp kolaylık sağlaması ya da kişiye özel reklam yapması planlanan tüm sistemler bu tanıma dâhil oluyor. Bir diğer madde olan "bilgi alma hakkı" ise daha sorunlu. Çünkü bir nöral ağın bir kararı nasıl ve neden verdiği uzmanlar tarafından dâhi kolayca bilinemezken, talep eden bir kişiye bu konuda bilgi verilmesi birçok bilişim firması için bir kâbus olabilir.

Uzmanların raporlarına göre AB mahkemeleri nöral ağların otomatik karar verme sistemleri olmadığı, daha çok "istatistiksel analiz" sistemleri olduğu gibi bir kanıya varabilir. Fakat sadece internetin değil, yapay zekânın ve dolayısıyla bilişimin geleceği olan bu sistemlerin kişisel veriyi koruma platformlarıyla çatışması zamanla kaçınılmaz gibi görünüyor. Bu gibi tartışmalar insanlık olarak daha modern bir topluma ve yaşama ilerlememizde karşılaşmamız gereken engeller. Umarız varılan sonuçlar herkesin yararına olur. **-Burak C. Yıldız**



Nöral Ağ Nedir?

Yüksek miktarda veriyi kullanıp beyindeki nöronları taklit ederek herhangi bir şeyi yapmayı öğrenen sistemlerdir. Bu sistemler elde yeterli miktarda veri olduğu sürece herhangi bir işi yapay zekâya öğretmeyi çok kolay hale getirir.

"Watching TV" lafını çok yanlış anlamak. Bu kötü çocuklarda yüz tanıma özellikleri falan da var ha, aman diyeyim.



BIOHACKERLAR

Casus Televizyonlar! Torrent Savaşları! Ve... Deep Web'in Çöküşü?

Siber dünyanın sörfçüleri için bu ay çalkantılı bir yüzey vardı fiberoptik okyanusta. Pardösünüzün yakalarını dikleştirin de olayların en öne çıkanlarına hızlıca bir göz atalım.

TELEVİZYON DA BİZİ İZLEYECEK Mİ?

Samsung, televizyonlarından ziyade kendilerini fazla akıllı zannederek zıpır bir işe kalkıştı geçtiğimiz ay: Piyasaya sundukları yeni Smart TV modellerinin yanında gelen gizlilik sözleşmesinin içinde, çoğu kullanıcının asla haberi olmayacak bir madde var: *"Eğer konuştuğunuz kelimeler çok kişisel ve hassas bilgilerse, bu bilgilerin de televizyon tarafından kaydedilip üçüncü taraflara paylaşılacak veriler içinde olacağına lütfen dikkat edin".*

Ses aktivasyonu özelliklerine sahip bir modele sahipseniz ve cihazınız internete bağlıysa, bu özellikleri kapatıp özel hayatınızı korumayı seçebilirsiniz. Tek yapmanız gereken, cihazınızın MENU tuşundan SETTINGS (AYARLAR) sekmesine girip. SMART FEATURES altından VOICE RECOGNITION (Ses Tanıma) seçeneğini kapatmak.

Pratiğinden çok fikri rahatsız ediyor insanı bu durumun. Bilgilerimizin toplandığına mı sıkılalım, üçüncü partilerle paylaşıldığına mı, bu "üçüncü partilerin" kimler olduğunu öğrenme hakkımız olmadığına mı, taşınan verinin kablosuz ağda paketler halinde gönderilmesi sebebiyle hacker'lar tarafından izlenmeye açık hale getirildiğimize mi? Hangisine? Bilmem, önemli değil. Yıl 1984, her şeye hazır olun.

ON BİRİNCİ UMUT!

Temmuz ayının son haftası, New York'ta bu yıl on birincisi düzenlenen muhteşem HOPE - Hackers On Planet Earth konferansına da şahitlik etti. Katılmak için biryerlerimi yırtıp beceremediğim 3 günlük HOPE, mucit güvenlik uzmanlarından, insan vücudunu teknolojiyle modifiye etmeye meraklı biohacker'lara onlarca konuşmacı ve yüzlerce katılımcıyla önemli şeylerin olduğu bir etkinlikti. Daha sonradan yayınlanacağı sözü verilen içeriği ***hope.net*** adresinden bulabilirsiniz. Kaçırmayın derim.

AĞLATAN SOĞAN

Geçtiğimiz aylarda bizzat tanışma cool'luğuna eriştiğim Jacob Applebaum'u kaybeden TOR projesi, bu ay da en eski katılımcılarından Lucky Green'i kaybetti.

IP adreslerini dünyanın türlü yerlerindeki istasyonlardan dağıtarak kullanıcılarını büyük ölçüde görünmez kılan The Onion Router, şimdi kullanıcı kitlesi tarafından güncellenerek, Green'in çıkışından gelecek darbe en aza indirilmeye çalışılıyor. Altyapının çok fazla zarar görmemesi için sunucuları ve kriptografik anahtarlarını 31 Ağustos tarihine kadar canlı tutacakmış. Bu işin arkasındaki sebepleri henüz tam anlamış değiliz ama çıkar bir yerden foyası diye düşünüyorum.

KICKASS TEKMEYİ YEDİ!

Yıllardır Pirate Bay'in yasal çalkantılarına alıştıktan sonra, bu ay Torrent dünyasına büyük bir darbe de Polonya üzerinden indi. Şu an piyasadaki en büyük torrent dağıtımı KickassTorrents'in sahibi 30 yaşındaki Ukraynalı Artem Vaulin, Amerikan federalleri tarafından Polonya'da tutuklandı.

Sahte kimlik kullanan bir IRS (Amerikan vergi departmanı) ajanı, siteyle iletişime geçerek sayfalarında 5 gün boyunca günde 300 dolarlık reklam yayınlattı. Bu sayede Vaulin'in trim@me.com e-mail hesabına ulaşan federaller, mail sunucularının sahibi olan Apple'ın yardımıyla 31 Temmuz 2015 tarihinde bu adresin 103.86.226.203 IP'siyle iTunes'dan bir alışveriş yaptığını, ardından aynı IP ile KAT Facebook hesabına girdiğini tespit etti. Böylece kimliği tespit edilerek yakalanan Vaulin, Amerikan mahkemelerinde telif hakları ihlalleri ve para aklama komplosu suçlarıyla yargılanacak. Telif sahiplerine yılda bir milyar dolardan fazla zarar veren KAT şimdilik dünyanın başka bölgelerindeki aynalar üzerinden hayatta kalıyor. **-Erim**

AYIN ELEMANI: GÜÇ KAYNAĞI

Dandik PSU pişmanlıktır

Güç kaynağı bilgisayara kelimenin tam anlamıyla hayat veren çok önemli bir parça, zira şebekeden aldığı elektriği dağıtarak bileşenlerin çalışmak için ihtiyaç duyduğu enerjiyi sağlamakla sorumlu. Özellikle ülkemizde voltaj dalgalanmalarının ve kesintilerin sık sık yaşandığı da göz önüne alındığında sadece sistemimizin istikrarlı şekilde çalışması için değil, deli paralar döktüğümüz parçalarının yanıp gitmesine engel olmak için de iyi bir güç kaynağı elzem. Peki, iyi bir güç kaynağını nasıl seçmeliyiz?

İlk olarak ne kadar enerjiye ihtiyacınız olduğunu hesaplamanız gerekiyor ve ne mutlu ki sizin için bunu yapan siteler mevcut: *outervision.com/power-supply-calculator*. Sonrasındaysa, söz konusu enerjinin dağıtımındaki verimliliğe bakmak gerekiyor. Bunun için alacağınız PSU'nun sertifikalandırılmış (yani 80+) olmasına dikkat etmeniz lazım. Eğer ürününüz sertifikalı değilse, muhtemelen size vadettiğinin çok altında bir enerji sağlayacak. Yani yüksek watt/fiyat dengesinden hareketle kalitesiz ürün almak intiharla eşdeğer. 80+ sertifikanın Gold, Platinium, Titanium gibi sınıflandırmaları var. Sertifika kalitesi arttıkça enerji kaybınız azalacak; bu hem daha iyi performans hem de gereksiz ısı açığa çıkmasının önlenmesi demek.

Son olarak watt aktarımının nasıl sağlandığıyla ilişkili olarak "continuous wattage" ve "peak wattage" tanımları önemli. İlki enerji aktarımında dalgalanmalardan ırak bir sürekliliği tarif ederken, diğeri maksimum 600W enerjinin bir dakika sonra düşebilmesi anlamına geliyor. Bu sebeple gözünüz "continuous wattage" ibaresini de aramalı.

-İhsan. C. Asman



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (1000+ TL)

Bu kategoride toplayacağımız bir sistem ciddi anlamda ucuz olmak zorunda, dolayısıyla en yeni oyunları grafikleri kökleyerek oynayabileceğinizi düşünmeyin, fakat böyle bir sistemle 2 sene öncesinin oyunlarını ortalama ayarlarda, en yeni oyunlarıysa düşük ayarlarda, üstüne belki biraz FPS inişi de yiyerek oynarsınız. Bu sistem sadece 2014 ve öncesi oyunları denemek isteyenler için ideal olacaktır. O durumda bile ayarları çoğu zaman sağdan soldan kısmanız gerekecek.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 750 Ti	INTEL G3258	GIGABYTE GA-F2A88XM-D3H
460 TL	240 TL	280 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	TOSHIBA 500GB DT01ACA050	CORSAIR VS500 CP-9020097-EU
100 TL	130 TL	210 TL
TOPLAM: 1420 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~ 2000 TL)

İşte şimdi modern oyunları efendi gibi oynatacak bir sistemden bahsetmeye başladık. GTX 960'la fiyat biraz yukarı hopluyor ama bu sefer elimizde daha efendi bir sistem var. Bu bilgisayarla video editlemek, animasyon yapmak gibi çok işlem gücü gerektiren işleri de ciddi olarak yapamayacağınızı hatırlatayım. Ama bununla 2015 oyunlarının çoğunu nispeten yüksek değerlerle oynayabilirsiniz. Yine en yüksek ayarlar değil ama bayağı yakın.

GPU	CPU	ANA KART
MSI R9 389 4GB	AMD FX-8320	MSI 970 GAMING
840 TL	530 TL	360 TL
RAM	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON 8GB DDR3	SEAGATE BARRACUDA GREEN 1TB ST1000DM003	SEASONIC M12II-620 BRONZE
100 TL	130 TL	340 TL
TOPLAM: 1960 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (3000+ TL)

Diğer adıyla "züğürt çeneleri için egzersiz programı" olarak bilinen bu sistemi kurduğunuz zaman, masaüstü arkaplanınızda "MİLLET AÇ, AÇ!" diyen Yiğit Özgür karikatürünün belirdiğini görebilirsiniz. Bu sistemle tüm modern oyunları en üst seçeneklerde oynayabilir, VR HMD'ler kullanabilir, video editleme gibi hafızaya abanan işlere girebilirsiniz. Bu defa DDR4 RAM ve SSD de ekliyoruz, çünkü siz bunu hak ediyorsunuz.

GPU	CPU	ANA KART
GTX 1070 (veya iki tane!)	I5 6600K	GIGABYTE Z170XP-SLI
2000 TL	850 TL	510 TL

RAM	HDD	SSD	GÜÇ K.
KINGSTON 8GB DDR4	SEAGATE BARRACUDA 2TB ST2000DM001	SAMSUNG 250GB 850 EVO MZ-75E250BW	SEASONIC SEA-M12II-750
140 TL	250 TL	270 TL	410 TL
TOPLAM: 4430 TL			



FORMDAN ÖNCE FONKSİYON

İlk hareket eden karakterimizi yaratıyoruz!

Cowabunga sevgili okur! Fazla vakit kaybetmiyorum çünkü kaybedecek vakit yok. Bu ay, basit platform mekanikleriyle Game Maker üzerinden ilk hareket eden objemizi yaratacağız; bundan sonra da onu bir ortama koyup etkileşime sokmaya gelecek konu. Haydi o zaman ne duruyoruz, oyun yapalım!

ÖNCE ÜZERİNDE DURULACAK BİR PLATFORM

Game Maker'la yola çıkan çoğu yeni geliştiricinin işe ilk olarak platform oyunları yaparak girişmesi çok doğal. Platform, hem oyun programlamanın en temel başlıklarını çok karıştırmadan ele alabileceğiniz, hem de görsel parçalarını çok zorlanmadan halledebileceğiniz bir tür olduğundan, iyi bir başlangıç noktası.

Dolayısıyla 2D platform dediğimiz zaman akla gelen o klasik hareketlere ihtiyacımız var: Özetle, iki yöne yürüme, zıplama ve bunları yapacağımız bir ortam.

ÖNEMLİ OLAN KARAKTER

Kişilikten bahsetmiyorum elbette - sprite'lar halinde oyuna yansıyacak karakterlerimiz, en dikkat etmemiz gereken kısım. Kendimin pikselize bir halini geçtiğimiz aylarda anlattığım şekilde burada hazırladım, şimdiyse oyunun bu sprite ile nasıl etkileşime gireceğine dair bazı ayarlar yapacağız. "Collision Checking" ("Çarpışma Kontrolü") kısmından "Modify Mask" tuşuna basıp, örnekteki *erim_idle_0_sprite* sprite'ının, "Bounding Box" seçeneğini, oyun tarafından her pikseliyle bir obje olarak algılanabilmesi için "Full Image"'e alıyor, OK deyip çıkıyoruz.

Bir de karakterimizin üzerinde durabileceği bir zemin lazım - şu anki haliyle sadece sonsuz boşlukta asılı duran bir karakter çizimi zira kendisi. Arkadaşlık etmesi için 32x32'lik bir sprite daha yaratalım. Bunu tuğla bir duvar yaptım, ismini "*duvar_tugla_sprite*" koydum.

BENİ BİR OBJE OLARAK GÖRÜN

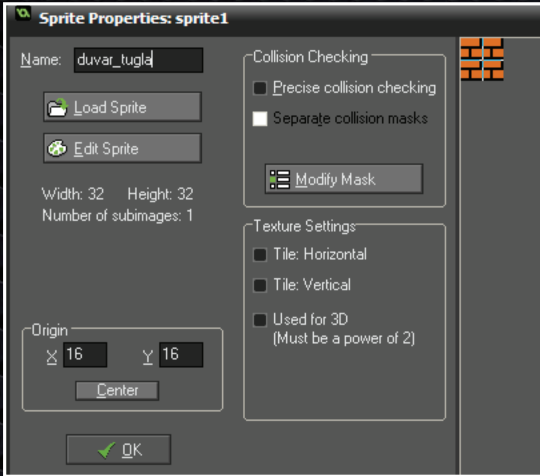
Evet, şimdi oyun tarafından, ortamda bir "şey" olarak algılanacak ilk parçamızı yaratıp, yeni bir obje oluşturalım. Adını "*erim*" koydum (ama dizisini yapmadım), sonra da "Sprite" kısmında daha önceden çizdiğimiz *erim* sprite'ını seçtim. Böylelikle artık bilgisayar, kodumuza bakıp bu objeyi çizmesi gerektiğini okuduğunda "ama bu sadece bir obje, görsel bir verisi yok ki?" diye şaşırmak yerine, objenin bu görsele bağlandığını görüp, onu temsil etmesi için bu sprite'ı ekrana çizmesi gerektiğini anlayacak. Başka bir ayara dokunmayıp, OK'e tıklıyoruz. Aynı şekilde bir tane de "*duvar*" diye obje yaratıyoruz, ona da tahmin edeceğiniz gibi daha önceden çizdiğimiz duvar sprite'ını atıyoruz.

Şimdi, bu objelerin nasıl çalışmaları gerektiğini tanımlayan bir parça kod yazacağız. Kod dedim, korkmayın. Game Maker Language (GML) denen bu kendine özel programla dili gayet basit, ayrıca GML her ne kadar sadece Game Maker kullanımında işe yarayan bir dil olsa da, burada öğreneceğiniz programlama temelleri, kesinlikle daha ciddi ve evrensel dile geçtiğinizde de işe yarayacak.

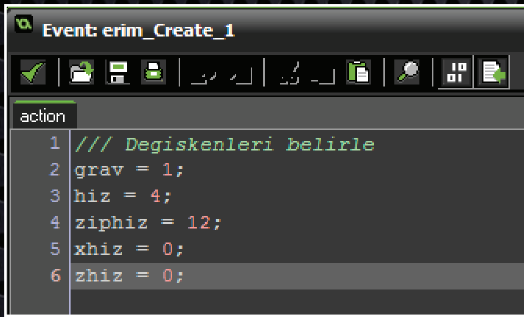
Şimdi karakter objemizi açıp, yeni Event eklemek için "Add New Event" seçeneğinden "Create Event"'i seçelim ve akabinde sağdaki dikey menüden "control" sekmesine tıklayıp, "Code" kutucuğunu "Actions" kısmına sürükleyelim.

YARATILIŞIN KODU

Kollar sıvandı. Kod yazarken, program kodu satır satır hafızaya alır ve her satırı tek bir işlem olarak işleyerek, programın bütününü sırasıyla yukarıdan aşağı doğru adımlar halinde çalıştırır. Tabii bu satırların arasındaki süre nanosaniyeler falan boyutunda olduğu için bize aynı anda oluyor gibi gelir. Şimdi, burada kodu satır satır yazıp, ardından neden böyle yaptığımızı açıklayacağım. Satırların başındaki "1 |" diye başlayan







Çok fazla step kodunu aynı bölümde yüklerseniz, oyununuz çok yavaşlayacaktır, aklınızda bulunsun.

SPRITE'LARINIZA KOYDUĞUNUZ İSİMLERE DİKKAT

Verdiğim örnek, yani duvar_tugla_sprite ismi, geliştirme sürecinde yaratacağınız her isme uygulamanızı tavsiye edeceğim üç kuralı da içeriyor:

1. Türkçe karakter kullanmayın
2. Kelimeleri boşluk yerine, alt çizgiyle ayırın
3. Bu bir duvar ve eğer oyunda tuğla duvar dışında da duvarlar göreceksek, adına "tugla_duvar" demektense, adını genelden detaya giderek "duvar_tugla" olarak belirlemek daha mantıklı. Bundan sonra oyundaki duvar türleri çeşitlenip bir sürü objemiz olduğunda, bunları harf sırasına göre bulabilir, daha organize çalışabiliriz. İki sprite'ın da sonuna "sprite" kısmını eklemeyi de kendim seçtim, yoksa bunu da belirtmenize gerek yok aslında.

kısımlar, bunun kodun ilk satırı olduğunu göstermek için var, yani onları Game Maker'a yazmayacaksınız. Hadi başlayalım!

1 | /// DEGİSKENLERİ BELİRLE

Başına "//" şeklinde iki taksim işareti konulan satırlar, kod işlenirken "yorum" olarak algılanır. Bu satırlar, sadece siz kodunuzu gözden geçirirken kendinize birazdan gelecek satırlar bütününün ne işe yaradığını hatırlatacak notlar alabilin diye vardır ve bilgisayar tarafından işlenmez. Game Maker'da, başına üç taksim "///" getirilen satırlar, aynı yorum satırları gibi programın işlevsel bir parçası olarak algılanmama özelliklerinin yanı sıra, "actions" menüsünde listelenen kod ikonlarının yanında "başlık" gibi belirme özelliğine de sahip olur.

2 | GRAV = 1;

İlk işlevsel satırımızda, yer çekimi hakkında bir değişken yaratma derdindeyiz. "grav" ismi, İngilizce "Gravity"den geliyor. Bu isim önceden GML'de belirli bir komut falan değil, hatta bunun yerine doğrudan "gravity" yazmış olsaydık, işte o zaman GML'de belirli bir komut olan gravity'i devreye sokup, işleri karıştırmış olurduk. Fakat sonuçta kodumuza mesela "x = 5" gibi bir satır emrettiğimiz zaman, bilgisayar bunun arkasında gizli anlamlar aramak zorunda değil - o artık sadece "x" gördüğü yere "5" yazabileceğini biliyor. Henüz "grav" değişkeninin yer çekimini temsil ettiğinden haberi yok - aslında henüz "yer çekimi"nin ne olduğu hakkında da bir fikri yok. Bunları sonra tanımlayacağız.

Son olarak, bir satırın işleminin sona erdiğini belirtmek için sonuna noktalı virgül ";" koymanız beklenir. Öbür türlü bilgisayar, ilk satırınızın ikinci satırla alakalı olacağını varsayacaktır. Şu an bunu istemiyoruz. Cümleyi bitirip nokta koyar gibi, noktalı virgülle "cümlemizi" tamamlıyoruz.

3 | HIZ = 4;

Çok açıklamaya gerek yok artık, karakter objemizin hız değerini tanımlıyoruz.

4 | ZİPHİZ = 12;

Zıplama hızımız.

5 | XHİZ = 0;

Yatay hızımız. X, yatay düzlemi sembolize ettiğinden adı böyle seçtim.

6 | ZHİZ = 0;

Aynı şekilde dikey hızımız.

ADIM ADIM ÇIKACAKSIN

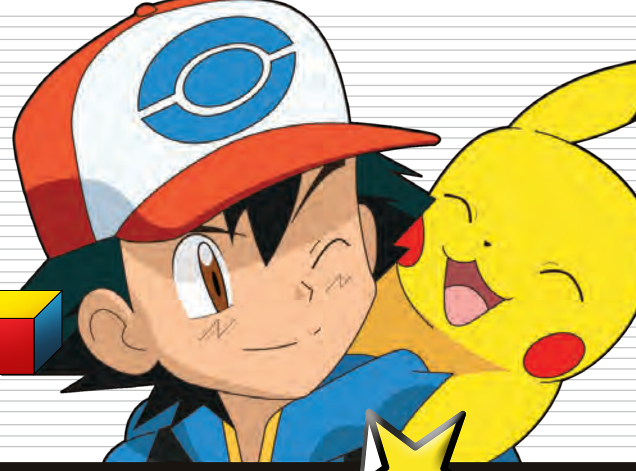
Şimdi, deminki "Create" gibi, Events sırasına bir event daha ekleyeceğiz. Bu defa "Step"'i seçip, ardından yine sadece "step" e tıklayalım.

"Step", Game Maker'da bir birim zamana verilen isim. Oyundaki kodun her en ufak zamansal kesitinde, her zaman doğru olması beklenen şeyler, step'lere dâhil oluyor. Dolayısıyla örneğin bir objenin, sürekli bir başka objeyi takip etmesini ve o ne yaparsa aynısını yapmasını isterseniz, bunu bir step özelliği olarak tanımlarsınız. Böylelikle ikinci obje zamanın her biriminde, üzerindeki step kodunu tekrar çalıştırıp, ilk objenin yerini sorgulayıp öğrenecek ve gerekirse önceki birim zamanda yapmakta olduğu hareketini ona göre değiştirecektir. Bu sürekli tekrarlamaya devam edecek. Fakat oyununuza çok fazla step kodunu aynı bölümde yüklerseniz, oyununuz çok yavaşlayacaktır, aklınızda bulunsun.

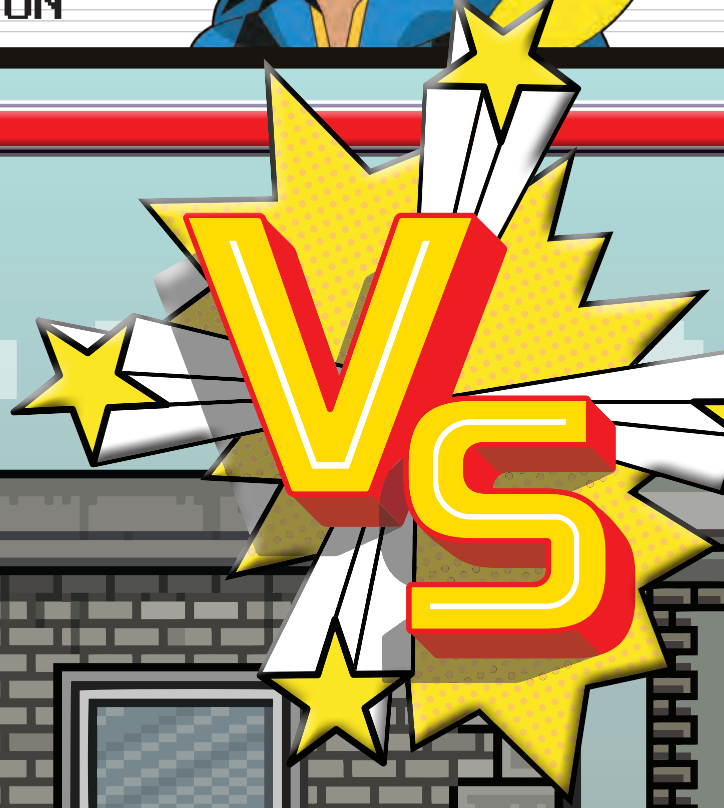
erim'e ekleyeceğimiz step kodu biraz daha fazla açıklama gerektiriyor ve bu aylık yerimiz tükendi. Fakat şu ana kadar size GM'la deney yapabileceğiniz çokça konsept gösterdim diye düşünüyorum. Aksiyon menülerini kurcalayın, projelerinizin bir sürü farklı kaydını tutun, böylelikle dilediğinizce bozup, bir şeyler ters gitmeye başlarsa bozulmadan önceki haline geri çekebilirsiniz.

OYUN ARKADAŞI OLALIM

Bu ay da yerimiz pek kalmadı ve yapacak daha çok iş var. Düşündüm de, belki bu oyunu hep beraber geliştirsek daha çok eğlenir ve öğreniriz. Dolayısıyla geliştirme sürecini Oyungezer okurlarıyla paylaşmaya karar verdim! **tinyurl.com/ogzgame-erim** adresinden ulaşabileceğiniz OGZGAME arşivini her ay güncelleyeceğim, sizin de katkılarınızı beklerim. Oyuna katmak istediğiniz herhangi bir sprite, ses, animasyon, room, veya benzeri emek ürününüz olursa, lütfen dosyalarıyla birlikte erim@oyungezer.com.tr'ye email gönderin. Yaptıklarını oyuna kattığım herkesin ismini, oyun bittiğinde ve ücretsiz olarak dağıtıldığında yapımcılar listesinde görebileceksiniz :) Önümüzdeki ay da karakterimizi engelli parkurlarda koşturacağız, beklerim :) O zamana kadar, iyi bak kendine sevgili okur! **-Erim**



SILENT HILL



Emre: Eski Resi'cilerden kim kaldı derdik, Volkan Usta kalmış bir tek meğersem. O son oyunlardan sonra nasıl kaldın anlat hele bir gözünü seveyim?

Volkan: Eski Resi'cilerden aslında epey adam kaldı Emre Başkan, ama herkes benim gibi deli değil; bunu açıkça ifade etmek istemiyor. Hem "o son oyunlar" dediğin neler hele? RE6'nın dışında ana oyunlardan hangisini beğenmedin? Revelations serileri mis gibi değil mi yahu? Ama Umbrella Corps filan diyorsan, Allah belasını vermesin o oyunun. O kadar kötüydü ki hala kâbuslarıma malzeme.

E: İyi de o son RE'lerin hiçbirine Resident Evil denemez ki Volkan. Survival desen survival değil, horror desen o hiç değil. Bildiğin aksiyon oyunu onlar. Silent Hill'in son oyunları da kötüydü tamam ama en azından aslına sadıktı, başarısı tartışılır sadece. Ha yeni fikirlere de asla karşı değilim de özünü de tamamen kaybetmemek lazım bana sorarsan. Yoksa Revelations'ı biz de bitirdik yani ama sığ ve sıradandı bence.

V: Survival hissini aslında zor zorluk seviyesine taşımışlar Reve serilerinde. Envanterini çok iyi kullanmak gerekiyor. Bayağı bayağı kurşun hesabı yapıyor, köşe bucak dikkatle ilerliyorsun. Ayrıca RE 1-2-3'ün jump-scare taktikleri de epey vardı ve ne yalan söyleyeyim, zıplamışlığım da var. Şimdi şöyle bir geriye dönüp bakarsan klasik Resi serileri de korku dolu gelmiyor bana. Tek avantajı, o günlerde çocukmuşuz, korkuyormuşuz. Tabii bir de boss'lar çok iyiydi, ona da laf yok, ama özellikle ilk Reve oyunu baya old-school RE oyunu. Silent Hill'de bu kadarı da yok. Çakma aksiyonu bile yok, hatta yenilikçi dokunuş bile yok. The Room'da biraz kıvılcım görmüştüm ama sonra gg. Resi 0 HD Remastered gibi bir hizmetleri oldu Capcom'un. Silent Hill cephesinde bir cacık göremedik?

E: Valla bence kurşun sayma olayının hası eski RE'lerde vardı asıl, 2 tek kurşun bulabilmek için "her tarafı X'le" mantığını kazandıran bu oyunlar değil mi zaten onlar? Son RE'lerde kendimden çok canavarlara dehşet yaşattığımı hissettim ben doğrusu. Atmosferi bile yeter eskilerin. Silent Hill de saçmaladı evet ama en azından yan oyun, cep telefonu oyunu derken yağmur gibi zırvalık da indirmedi gökten yani. SH sapıttıktan sonra Shatterd Memories gibi bir şey çıkarmayı başardı en azından, RE'de o kalitede bir oyun göremiyorum ben. Hele ki Kojima'nın projesi Konami'nin aptallığından iptal edilmeseydi cacığın hasını yapacaktı valla Silent Hill.

V: Evrenin bir Silent Hills'e ihtiyacı vardı evet ama olmaması Konami'nin suçu neticede. Bu nedenle yine Capcom & RE döver diyorum. RE7 bu konuda müthiş arzulu ve yenilikçi mesela. Demosu bile 5 tane SH:SM çıkarır ki bunun tam sürüm hali herkesi heyecanlandırıyor. Yenilikçi kısmı için de VR filan demiyorum, yazarı direkt dışarıdan aldılar mesela. Spec Ops: The Line oynamış olanlar ne tip arızalıklarla karşılaşacağını hayal edebiliyor. Ayrıca fan-servis kötü bir şey değil. Efsane RE2'nin Remaster hali son derece güçlü ellerde. Hâlâ soruyorum, nerede Konami'den bir pas, nerede SH'den bir gol? Yok.

126



ARC THE LAD

» Çok daha uzun olan devam oyunlarına giriş niteliğindeki minik, melankolik, duygusal bir taktik-RYO.

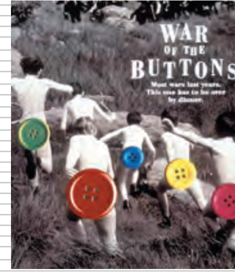
127



ECHO NIGHT BEYOND

» Aydaki bir turistik uzay üssünde acı çeken ruhların da resmedilmesi gerekir.

128



PİKSEL MEDYA

» Bazı savaşlar da kamuflajsız, kansız, arada düşmanlık olmadan verilir.

RESIDENT EVIL

E: Ya abi müdürü Konami'yse Silent Hill'in ne günahı var? Adamlar "bundan sonra PES'ten başka yüksek bütçeli oyun yapmayacağız, hehehe" diye utanmadan açıklama yapmayı başarmış, nasıl çıksın Silent Hill bu şartların altında? Ben genel olarak baktığım zaman Silent Hill'i hâlâ daha başarılı bir seri olarak görüyorum. Sanatsal yönü, anlam bütünlüğü, psikolojik yanı ve survival-horror türüne gerçekten verdiği katkıları RE serisini her türlü gölgede bırakır yani. Evet ben de ciddi şekilde RE serisini severim ama hangisinin türü daha iyi temsil ettiği de yadsınamaz bir gerçek, yalan mı?

V: Azizim; Capcom'un, ilgili departmanın müdürünün kararı sonrası aksiyona dönüşen RE'yi nasıl ki az önce ezikledin, onun suçu ilan ettin, SH'yi yoktan sayan Konami nedeniyle ben niye SH'ye sağlı sollu giremiyorum? Ayrıca SH altın yumurtlayan bir tavuk olsaydı keserler miydi sence? Ayrıca türü temsilden kastın "en korkunç" ise tabii ki SH hepsinden ötedir ama türe kattıkları, türü belirlediği, standart getirdiği dersen ortada bir RE4 gerçeği var ki RE4'ün oynanış temeli daha da eskiye dayanıyor dersek türün "en büyük" temsilcisi tabii ki RE'dir. Başarılı oyun sayısından, satış rakamlarından, en iyi oyunlar listesine soktukları oyunlardan filan gidersen hep RE'yi görürsün. SH biraz "oynadık, harikaydı ve sona erdi" tarzında bir eski sevgili.

E: Aaa bak hakkını vereyim RE4'ü ben de gerçekten çok severim, aksiyon olduğu kadar korku kökenini de koruyan, atmosferi kuvvetli bir oyundu. Aynı şeyi SH5 de denedi ama başaramadı. RE serisi ise 5. oyunla beraber zombilerin dehşetine döndü benim derdim bu. Az ama özdü SH, kalite adetin üzerindedir her zaman. Keşke geri gelse o dehşet dolu günler... Bu arada geçen ay RE: Umbrella / Dark Side Chronicles'a saydırmışsın çok kızdım sana, bana göre süperdi onlar yaw!

V: DSC tüm "en kötü RE oyunları" listesinde vardır ya azizim, tüm evrene kızman lazım o zaman :) Neyse, neticede ben en korkunç serinin SH'de olduğunu kabul ediyorum ama sur-horror türünün de hâlâ RE'ye emanet olduğunu inanıyorum. Korkutmak ayrı bir meziyet, bunu uzun vadeye yayıp oynanışla harmanlamak ayrı meziyet neticede. SH dediğimiz ölünün arkasından konuşmaya giriyor, o yüzden daha fazla çekiştirmeye gerek görmüyor, RE'nin RE7, sonra da RE2 Remaster ile tekrar baş tacı edileceğine inanıyorum.

E: Yok Volkan'ım ben de RE'ye düşman değilim zaten, bayrağın hâlâ onda olduğu aşikâr zaten. Benim derdim kulağı geçecek olan boynuzun kökten koparılmış olması zaten... Silent Hills niyetine Kojima'nın yeni oyununu bekleyeceğiz biz de ne yapalım...



HABERLER

- İlk **Splinter Cell** herkese bedava! Dalın: tinyurl.com/ogz-106-splinter

- **Fallout 2** için tam 10 yıldır geliştirilmekte olan, 25 saatlik oynanış sunan hayran yapımı genişleme paketi Resurrection çıktı. Olaylar ilk iki oyunun zaman diliminin arasında, New Mexico'da geçiyor. Ve bedava tabii ki. Fallout 2'yi tekrar kurmak için daha iyi bir bahane düşünemiyorum: tinyurl.com/ogz-106-fallout-2

- NES için yepyeni, karanlık bir platform oyunu çıktı. Adı **The Mojon Twins**.

- **GTA: San Andreas**'ın Welcome to the Jungle'lı fragmanını hatırlar mısınız? Birileri o fragmanı GTA V'te yeniden yaptı: tinyurl.com/ogz-106-gta-sa

- **Brutal Doom**'da son çıkan Doom'un silahlarını kullanmak, oradaki gibi iblise dönüşmek falan ister miydiniz? tinyurl.com/ogz-106-doom

- Nintendo'nun yeni konsolu NX'i bekleyenlerden misiniz? Gerek yok, daha iyisi var. **NES** bayağı bir küçülerek ama tasarım tarzını koruyarak Classic Edition adıyla, 11 Kasım'da yeniden çıkıyor. İçinde de 30 tane oyun var ki boru değiller; Mario'lar, Castlevania'lar, Final Fantasy'ler… tinyurl.com/ogz-106-nes

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



ARC THE LAD *[PS1 / PSN]*

Arc The Lad benim için çok acı-tatlı hatıraları olan bir oyun. Askere gitmeme aşağı yukarı 10 gün kala internette bitirmesi kısa süren RYO'lar için bir araştırma yapmış ve bu oyunun tavsiyesini almıştım. Gerçekten gitmeme 1-2 gün kala da oyunu bitirmiştim. Oyunun finalinde karakterlerin yollarının ayrıldığı ve fonda "Farewell" isimli parça çaldığı anın bana yaşattığı hissiyatı hâlâ dün gibi hatırlarım.

Erkeklerin askerlik anıları bitmez, o yüzden oyuna dönüyorum dostlar. *Arc The Lad* bir taktik-RYO oyunu, hani şu kare kare ayrılmış savaş alanlarında adamlarımıza sırayla komut verdiğimiz türden. Oyunda kullandığımız karakterler sabit, fakat kendilerine özgün yetenekleri var ve bunlara uygun şekilde taktik yapmak gerektiği için de oyun kimi zaman canlı bir satranca dönüşebiliyor. Grafikler desen zamanı için hoş, senaryo hiç fena değil, oynanış bağımlılık yapıcı ve bu oyundaki kayıt dosyanızı ikinci oyunda da kullanabiliyorsunuz.

Şahsen beni en çok çeken özelliğiyse oyundaki baştan sona devam eden o melankolik, karamsar ve ağır hava oldu. O zamanki ruh halim yüzündendi belki de kim bilir? Masahiro Ando'nun elinden çıkma harika müzikler de bu belirsiz havayı iyice pekiştiriyor ki konsolun gerçek orkestra sesi kullanan ilk oyunlarındandır.

Şu an benim gibilerden oluşan bir hayran kitlesine sahip olsa da hiçbir zaman zirveye oynayan bir seri olamadı *Arc The Lad*. Fakat başarısı ve popülerliği en azından PSN için yeniden çıkarılmasına yetti. Duygusal, ağır tonlu ve uzun saatler aramayan bir oyun isterseniz kaçırmayın derim. Zaten bitirmesi 10 saat bir şey sürüyor topu topu. **-Emre**



ARC THE LAD COLLECTION

Orijinal üçlemenin Batı'ya gelmesi tam 7 yıl sürdü ve 2002'de Arc The Lad Collection olarak piyasaya sürüldü. Az sayıda üretildiğinden de şu an inanılmaz değerli bir oyundur, elinde olan saklasın yani.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

STREET FIGHTER: THE MOVIE *[PS1 / SATURN]*

Geçen Ayın Özeti: Liseli Emre hafta sonu evde Playstation keyfi yapmak için harçlıklarıyla iki korsan oyun takası yapmış ve heyecanla eve gelmiştir. Aldığı ilk oyun *Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22* kendisine küçük çaplı bir beyin kanaması yaşatınca umutlarını diğer aldığı oyuna saklar.

...Büyük umutlarla *Street Fighter: The Movie*'yi Playstation'ıma takıyorum.

Karakterlerin çizimleri bana *Mortal Kombat*'ı hatırlatıyor. Ryu'yu, Bison'ı gerçek aktörler oynuyor falan. Fakat bir enteresanlık var; Capcom yapımı değil de Flash TV yapımı gibi duruyor tipler. Hele ki gizli karakter olduğu için bölümlerin arka taraflarında takılan Akuma evlere şenlik, sapık gibi izliyor milleti. Saç modeli desen Japon savaşçıların geleneksel saç toplaması değil de evde toz alırken saçını toplayan kız adeta. Bir de aralarında tanımadığım bir adam var Captain Sawada diye. O zamanlar anlamasam da yıllar sonra filmin yönetmeninin "Bruce Lee'nin birebir çakması olan Fei Long'u filme koymam ben" diye başka bir Bruce Lee çakması olan Captain Sawada'yı koyduğunu öğreneceğim.

Eski bir *SF* dostu olarak oyunda hareket çıkartmaya çalışırken parmaklarımın tuşlarda sürtünmeden eridiğini hissediyorum. Hayır, aktörler zaten dövüşçü olmadığından yaptıkları bütün hareketler çocuk tiyatrosu gibi duruyor, gülmemek imkânsız. Sesler boğuk, animasyon kalitesi düşük, oyun feci zor ve bir de öykü modunda geriye sayım olduğu için bildiğin strese giriyorsunuz bomba patlamadan bir sağ salim bitirebilseydik şu oyunu diye.

Bir gün içinde bu kadar acı yeter diye en azından dert sahibi olmadan kapatıyorum konsolu. Yapacak bir şey yok, bu hafta sonu elimdeki diğer eski oyunlarla geçireceğim. Zaten oyunun filminin oyunundan ne beklenirdi ki? Filmin kalitesi neydi ki oyunundan ne olsun?

Çaresizce sakinleşmek için konsolu kapatıp elimdeki oyun dergilerini okumaya başlıyorum. "Bir gün ben de bu dergilerde yazacağım" diyorum içimden satırlarda gelecek hafta sonu almak için yeni oyun ararken... **-Emre**



ORADAYDIM



KİMİN İÇİN SONSUZLUK?

[ECHO NIGHT BEYOND]

Yeni evlenen Richard Osmond ve eşi balayı için aydaki turistik üsse gitmeye verirler fakat yolculuk esnasında meydana gelen kazanın ardından gemileri aya çakılır. Richard kendine geldiğinde gemiyi gözden geçirir ve... kimse yoktur. Neler olduğunu anlamak için ay üssünü tek başına araştırmaya başlar.

Bütün üssün hayaletlerle dolu olduğunu fark eder Richard. Bunlar dünyada yarım kalan işleri olan ve acı çeken zararsız ruhlardır. Onlara yardım etmeye karar verir. Buradaki tek canlı varlığın kendisi olduğunu düşünmeye başladığı anda da odasında sessizce resimler yapan insansı android Kenneth ile karşılaşır.

Ne kadar uzun süredir burada olduğu meçhul olan Kenneth en az bizler kadar akıllıdır, güler yüzlüdür ve sakince kendi odasında resim yapmayı sevmektedir. Kenneth'in odasının duvarlarına baktığında bunların yardım ettiği ruhların resimleri olduğunu fark eder Richard. Ne zaman bir ruhu huzura kavuşturursa, Kenneth duvarına o ruhu resmetmekte ve yavaş yavaş resminin sonuna yaklaştığını söylemektedir.

Bu ay üssü terk edilmiştir, soğuktur, sessizdir, karanlıktır, ıssızdır, kimi zaman öfkeli ruhlarla doludur fakat bunca korkunçluğa rağmen, burada kendi odasında yaşayan Kenneth hep son derece sakin gözükmektedir Richard'ın gözüne. Bir şeyler sormak için her odasına geldiğinde onu güler yüzle karşılar ve her gittiğinde de kibarca şu sözlerle uğurlar:

"Tekrar gel lütfen. Burada seni bekliyor olacağım..."

Dehşet verici bu ortamda Kenneth'in bu sinir bozucu sakinliği nereden gelmektedir? Limitli bir zamana, tükenebilen bir ömre sahip olması mıdır insanı tasalara ve şüphelere iten?

Richard ruhları huzura kavuşturdukça Kenneth'in büyük resmi bitmeye yaklaşır. Geriye tek bir portre kalmıştır çizilmesi gereken, o da Richard'ın eşi Clauida'nınkidir... **-Emre**

BLOCKBUSTER

NINTENDO VS OYUN KİRALAMA SİSTEMİ

KİRA DERDİNE DÜŞEN NINTENDO

Benim yaş grubum iyi bilir, eskiden bir filmi vizyondan kalktıktan sonra izlemenin tek yolu aylarca bekleyip videokaseti çıktıktan sonra satın almak ya da kiralamaktı. Kaldı ki bu durum Amerika'da da aynıydı. Hatta 90'lara doğru videokaset kiralama sektörünün geliri sinema sektöründen kat ve kat fazla hale gelmişti.

Bu dönem aynı zamanda NES'in video oyun dünyasını domine ettiği yıllardı. Bu da film kiralama sektörünün kralı olan **Blockbuster** firmasının aklına harika bir fikir getirdi: Neden NES oyunlarını da videokasetler gibi kiralamıyorlardı ki? Kısa süre içerisinde oyuncular mutluluk içerisinde orijinal fiyatlarının çok çok altındaki miktarlarla oyunları birkaç günlüğüne kiralamaya başladılar. Blockbuster bu çok ilgi gören yeni yöntemle gelirlerini katlamaya başladı.

Gelgelelim bu durumdan **Nintendo** oldukça rahatsız oldu. Çünkü geldikleri Japonya'da kiralama sisteminin çok sıkı kuralları ve denetlemeleri vardı. Derhal Blockbuster'a telif haklarını ihlal ettikleri gerekçesiyle bir tazminat davası açtılar. Firma ise cevabını telif haklarının Amerika'daki yasal maddesiyle verdi: "Bedeli ödenerek alınmış bir ürünün, gelir amaçlı kopyalanmadığı sürece fiziksel kullanım hakkı alıcısına aittir."

Bu yasa net bir şekilde Blockbuster'ı kazanan taraf ilan ediyordu, zira NES kartuşlarının fiziksel kopyasını çıkarmak neredeyse imkânsızdı. Bunun üzerine deliye dönen Nintendo firmaya ambargolar uygulamaya başladı fakat işe yaramadı. Blockbuster artık oyunları direkt Nintendo'dan almaktansa gidip başka dükkânlardan alıyor ve gene kiralıyordu.

Yalnız şöyle bir sıkıntı vardı. Blockbuster müşterileri bazen kaybettikleri için kitapçıkların fotokopilerini çekmek zorunda kalıyordu. Bu da Nintendo'nun beklediği koz oldu ve kendilerine ait lisanslı ürünlerin kopyalarını çıkardıkları için tekrar dava açtılar. Sonu gelmeyecek olan bu dava sürerken Blockbuster fotokopi çekme işini bırakıp kitapçıkların kendi versiyonlarını yapmaya çoktan başlamıştı bile.

Sonuç olarak şu kesindi ki Amerika'daki kiralama sistemini yenemeyecekti Nintendo. Hatta bu savaş Blockbuster'ın işine bile yaramıştı. Çünkü bu kiralama işine sektöre yeni giren bir firma gayet sıcak bakıyordu: SEGA. **-Emre**



MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // SPOR

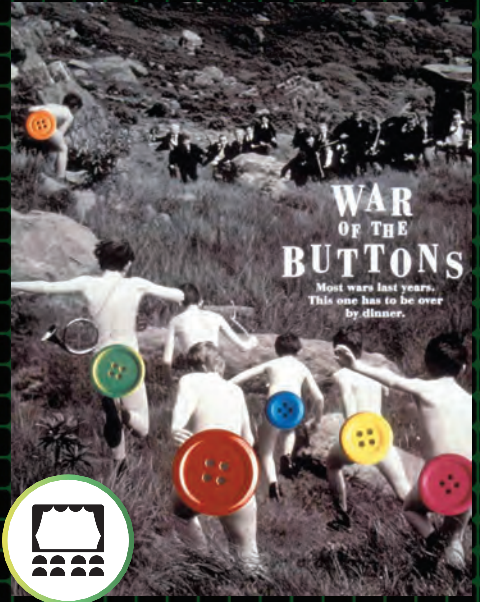
DÜĞMELERİN SAVAŞI

Yönetmen: John Ruberts **Oyuncular:** Gregg Fitzgerald, Gerard Kearney, Darragh Naughton

Türkçeye "Düğmelerin Savaşı" şeklinde çevrilmiş iki uyarlaması daha var War of the Buttons'ın. 1962 ve 2011 yapımı diğer iki film Fransa'da geçiyor. Yıllar önce izlediğim ve ne zaman sallanan, kopan bir düğme görsem gülümseyerek hatırladığım Düğmelerin Savaşı'na, İrlanda ev sahipliği yapıyor.

Louis Pergaud imzalı, 1912'de yayımlanmış aynı adlı romandan uyarlama üç film de. İrlanda, Cork bölgesinin yemyeşil çayırlarına kurulu iki sevimli, küçük kasabanın sevimli ve küçük sakinleri arasındaki çekişmenin, minik kavga ve sataşmaların savaşa dönüşmesi şeklinde tek cümleyle özetleyebiliriz konuyu. İlkokul - ortaokul dönemi çocukların savaşa bakış açılarındaki saflık ve masumiyet, üzeri zekice bir mizahla örtülü savaş karşıtı mesajlara dönüşür. Örneğin çete lideri ergene komşu kasabayla neden savaştıklarını soran küçük yumurcak "bilmem, savaşmış olmak için savaşıyoruz işte" cevabını aldığında yetişkinlerin ciddiye aldıkları eylemlerin çocukların gözünde ne kadar boş ve anlamsız olduğunu görürüz. Düğme esprisinin anlamı ise, minik savaşçıların yakaladıkları komşu kasabalı akranlarından, "ganimet" olarak gömlek, kısa pantolon düğmeleri, ayakkabı bağcıkları almalarında.

Zaman zaman kızların da katıldığı kansız çatışmalarda, bir tarafın çıplak şekilde, bağırarak rakip çocukları korkutup kaçırdığı sahne eğlencelidir. "Muzaffer savaşçılar"ın aniden kızların karşısına çıplak çıkıp arkalarına bakmadan kaçtıkları sahne ise unutulmaz. Cesaret, liderlik, dayanışma gibi kavramların sorgulandığı, kurşunsuz, bombasız, bol düğmeli ve gülümsemeli bu renkli filmi bulabilirseniz izleyin mutlaka diyerek kapatayım bu ayki nostaljik penceremi. **-Noyan**









KOKU

Görme duyumuza ne kadar bel bağladığımızı düşündüğünüz oldu mu hiç? Çevremizdeki hemen her şeyle olan etkileşimimizi ilk olarak gözlerimizle sağlıyor, diğer duyu organlarımızı köreltirken ona zarar gelmesin diye uğraşıyoruz farkında olmadan. Patrick Suskind'in yazmış olduğu Koku, farklılığını ta en başından böyle ortaya koyuyor: Olayları size göstermeye değil, koklatmaya çalışıyor adeta. Kulağa garip geldiğini biliyorum ama bunu daha iyi başaran hiçbir kitap olmadığı konusunda güvenin bana.

Koku alma duyusu anormal derecede kuvvetli bir çocuğun hikâyesini anlatıyor bu kitap. Doğduğu ilk andan itibaren şanssızlıkların ve kötü talihin peşini bırakmadığı bu anormal yeteneğe sahip çocuk, dünyaya hepimizden farklı bir pencereden bakıyor. Evet, bizler gibi görebiliyor, duyabiliyor, tat alabiliyor. Ama onun ilgilendiği tek şey kokular. bu kokuları saklamayı takıntı haline getiren çocuk, amacına ulaşmak için her şeyi yapmaya da hazır. 18. yy Fransa'sında geçen hikâye, daha önce hiçbir yerde karşılaşmadığınıza garanti edebileceğim olağanüstü tarzıyla da olayları anlatmakla kalmıyor, onları her duyunuzla yaşamanızı sağlıyor. Kitabın ağzıda kalan tadı biraz da polisiye süsünden geliyor. Sonu da ağzınızı açık bırakırken, "başka türlüsü olamazdı zaten" dedirtmeyi başarıyor.

Koku, okuyabileceğiniz en özgün romanlardan birisi. *Parfüm: Bir Katilin Hikâyesi* adıyla beyaz perdeye de taşınmış olan kitabın filmi de mutlaka izlenesi bir yapım. Bir sonraki kitap arayışınızda mutlaka aklınızda bulundurun ve kapağı açmadan önce derin bir nefes alıp sayfaları koklayın. Kitabı bitirdiğinizde o koku hâlâ burnunuzda olacak. **-Tarık**

POKÉMON

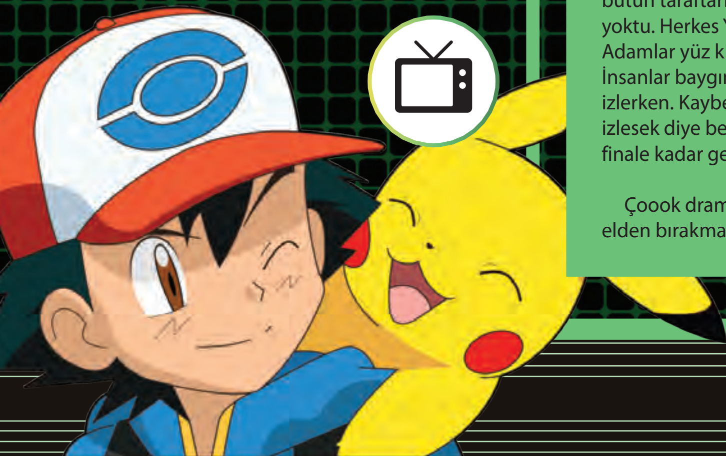
İzlediğim ilk bölümü daha dün gibi hatırlarım, Ash'in Sandshrew'i olan bir eğitmenle kapıştığı bir bölümdü. Ne olduysa o bölümden sonra oldu zaten, bir anda iflah olmaz bir Pokemon bağımlısı olmuştum. Keza önceden pek ilgimi çekmezdi, akşam okuldan eve dönünce öylesine açıp izlerdim sadece.

Kendi adıma Captain Tsubasa'dan sonra bu ülke çocuklarının başına gelen en büyük ikinci fenomen olarak yorumluyorum Pokemon'u. Bir anda herkes bağımlısı olmuştu çünkü. ATV'de yayınlanan her bölümün ertesi gün okulda saatlerce kritiği yapılıyor, Pokemon kartları toplanıyor, tasoları oynanıyor, tişörtleri giyiliyor, kısacası nereye baksanız Pokemon'la bağlantılı bir şey görüyordunuz. Zaten ilk oyunu Pokemon Blue'yu oynama şansına erişince de resmen aklımı kaybetmiş, baş ağrısından kusacak kadar aralıksız oynamıştım (abartmıyorum). Dahası, bu ülkede bir animenin özel filmi gösterime girdi ve ben bunu sinemada izledim yahu! (Pokemon The Movie: Mewtwo Strikes Back).

Tabii bu çılgınlığın dinamosu günlük animesiydi şüphesiz. Zaten eskiden TV'de tonla anime yayınlanırdı, bu açıdan bayağı şanslıymışız doğrusu. Ülkemizde gerçi topu topu ilk 105 bölümü yayınlanmıştı o zamanlar, Charizard'ın Ash'in sözünü dinlemeye başladığı bölümden sonra ertesi gün hep başa dönerdi ama biz gene de bıkmadan usanmadan izlerdik tekrar tekrar. Gerçi geçen gün internetten araştırıp animenin yayından kaldırılana kadar ülkemizde sadece 1 sene yayınlandığını öğrenince hayli şaşırdım. Bana sorsalar 3-4 sene aralıksız izlemişim gibi geliyor çünkü.

Hiç büyümeyen Ash'i, gördüğü her kıza asılan Brock'u, element falan dinlemeden herkesi yenen Pikachu'su, dünyayı yozlaşmaktan kurtarmak için bir araya gelen Roket Takım'ı, aşağı yukarı her şeyin bedava olduğu ve çocukların Pokemon eğitimcisi olmak için okula bile gitmediği dünyası ile inanılmaz bir zevkti Pokemon'u izlemek. Gerçi şimdi izleseniz 10 bölüm bile dayanmazsınız, yetişkin aklıyla bakınca bayağı tırt çünkü.

Kendini Pikachu sanarak balkondan atlayan ve en büyük zevkimizi bir senede bitiren vicdansız çocuk, seni de unutmadık. Yahu Pikachu uçan Pokemon bile değildi ki kardeşim, o yaşta neyin kafasını yaşıyordun sen? **-Emre S.**





PORTEKİZ VS. YUNANİSTAN
EURO 2004 FİNALİ

Tarihin en enteresan şampiyonalarındandı Euro 2004. İspanya, Almanya, İtalya gibi favoriler gruplarda elenmişti. Ev sahibi Portekiz zorlu bir gruptan çıkmış, güçlükle de olsa İngiltere ve Hollanda'yı geçmeyi başarmış, finale adını yazdırmıştı.

Portekiz turnuvanın ev sahibi olsa da favorilerden sayılmazdı. Finale çıkması, özellikle de böylesine sağlam takımları eleyerek çıkması epey şaşırttı insanları. Ama çok da şok yaşamıyordu insanlar, çünkü asıl şoku finaldeki rakibi yaşatmıştı: Yunanistan.

Tarihi boyunca yalnızca iki büyük turnuvaya katılmış (Euro 80 ve Dünya Kupası 94), oralarda da hiç maç kazanamamış Yunanistan... Yalnız işin daha da ilginç yanı, hani kapasitelerinin üstünde başarı elde eden küçük takımlar herkesin sempatisini kazanır, rakiplerininkiler hariç bütün taraftarlar onları destekler ya, öyle bir şey yoktu. Herkes Yunanistan'dan nefret ediyordu. Adamlar yüz kişiyle defans yapıyordu yahu! İnsanlar baygınlık geçiriyordu artık Yunanistan'ı izlerken. Kaybetseler de biraz heyecanlı maçlar izlesek diye bekliyorduk ama adamlar öyle öyle finale kadar geldi.

Çoook dramatik bir finaldi. Portekiz temkini elden bırakmadan saldırmaya çalışıyordu ama neredeyse beşerli iki sıradan oluşan savunmayı bir türlü geçemiyordu. Kendilerini yere atıp penaltı almaya falan kastılar 1-2 kere, onu da yediremediler. Sonrasında 57. dakika, Yunanistan'dan bir korner, kafa ve gol. O saatten sonra adamları karşı yarı sahada gören duyan olmadı zaten. Portekiz kastırdı ama ceza sahasına çok da giremedi ki boş beleş bir kadro da değildi hani Portekiz'inki; Deco, Figo, 17 yaşındaki genç süperstar Christiano Ronaldo... Ama aşamadılar. Uzaktan şutlar yetmedi. Maçın sonunda şut sayıları 4'e 17'ydi ama skor değişmedi: 1-0.



Hakkını yemeyeyim Yunanistan'ın tabii. Savunma da futbolda geçerli bir taktik sonuçta ama düşük seviye bir takım sadece savunma yaparak turnuva kazanabiliyorsa... Futbolun geleceği tehlikede gibiydi resmen. Herkes onları örnek olarak komple savunma yapmaya başlayabilirdi. Neyse ki çok da büyük bir etkisi olmadı Yunanistan'ın futbol tarihine. O yıllarda İspanyol tarzı futbol ön plana çıktı, Yunanistan'ın komple savunma taktiği bir daha kendilerinin de işine yaramadı zaten.

Sonuç olarak akıllarda sempatik bir şekilde olmasa da hakkıyla Avrupa Kupası'nı kaldıran bir Yunanistan ve gözyaşları içindeki C. Ronaldo kaldı. O travmasını bu ayki zaferle şık bir şekilde atlatmayı başardı neyse ki. **-Ömer**

Oyungezer

SAYI: 106 - 2016/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Baran Köse, Barış Akpolat, Burak Yıldız, Cem Bilgiç,
Ege Sağın, Furkan Güler

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 2 Ağustos 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




ZENITH